3/2023

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ЛАБИРИНТЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Как найти ключ к победе?

ГДЕ ПОСТРОИТЬ ДОМ

В тёмном лесу или на дне океана?

СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ

Секрет черепашьего шлема

ЧТО У НАС НА ОБЕД?

ЧЁРНАЯ РОЗА И СВЕТЯЩИЕСЯ ЯГОДЫ

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 23003

СРЕДИ СТРАННИКОВ

Сосчитай, сколько странников Края нарисовано на картинке.

Ответ: 27.

СОДЕРЖАНИЕ

ЦВЕТУЩИЕ САДЫ 4

ЗАГАДОЧНЫЙ МИР 12

ГОРНЫЕ КОЗЫ 18

ПОЧТА 20

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ 22

БИОМЫ И ИХ ВИДЫ 28

УРОВНИ ЗАЩИТЫ 34

СОБОР 38

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» № 3 (31), апрель 2023 г.

Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий
Ольга Святославовна Мареева.

Арт-директор периодических изданий
Ольга Скорупская.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Александра Алёхина.
Перевод с английского
Бориса Токарева.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная. Печать офсетная.
Заказ № 1497/6. Тираж 52 000 экз.
Подписано в печать 03.04.2023.
Дата печати (производства): 04.2023.
Дата выхода в свет: 11.04.2023.
Отпечатано в типографии
ООО «Типографский комплекс «Девиз».
195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123.
Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

ЦВЕТУЩИЕ САДЫ

ЧАСТЬ 1

В «Майнкрафте» можно не только драться с монстрами и строить. Здесь растут удивительные деревья и цветы. Хочешь возделать свой сад?

ЛИСТВА

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира

Пышные зелёные кроны деревьев полностью состоят из листвы. Их легко разрушить даже без всяких инструментов, однако, если у тебя нет шёлкового касания, добыть их в виде предмета можно только с помощью ножниц. Листва полупрозрачна и ослабляет свет.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

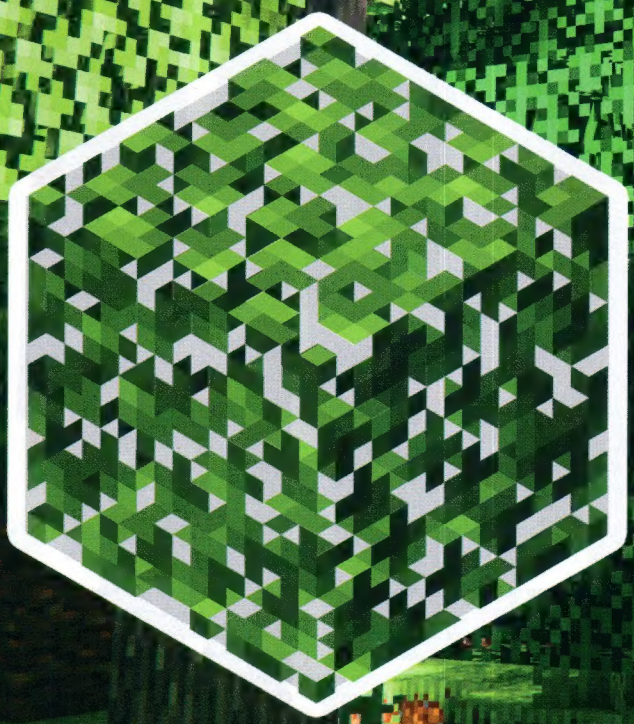
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,2

ТВЁРДОСТЬ 0,2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



БЕРЁЗОВАЯ ЛИСТВА

Акация · Тёмный дуб · Тропическое дерево · Дуб · Ель

ЛИСТВЕННАЯ ЛОТЕРЕЯ

Из разрушенной листвы может выпасть множество различных предметов, в том числе саженцы и палки. Из листвы дуба и тёмного дуба можно в придачу добыть яблоки. Листва, подобно древесине, очень горюча, и огонь по ней быстро распространяется во все стороны.

ЛОЗА

ГДЕ
В джунглях
и на болотах

На ветках деревьев растёт не только листва. Иногда на них можно разглядеть тоненькие лозы. Лозу можно посадить только на вертикальную сторону блока, а собирать её надо ножницами. Игроки и мобы часто карабкаются по лозе, как по верёвочной лестнице.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,2

ТВЁРДОСТЬ 0,2

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ВЬЮЩАЯСЯ ЗЕЛЕНЬ

Лозы появляются только в джунглях и на болотах, поэтому их чаще всего можно увидеть на тропических деревьях. Лозы постоянно разрастаются независимо от уровня освещённости, им важно, чтобы рядом находился воздух или твёрдый блок. Из лоз делают замшелый булыжник или узор на флаге.

ЦВЕТУЩИЕ САДЫ

ЧАСТЬ 2

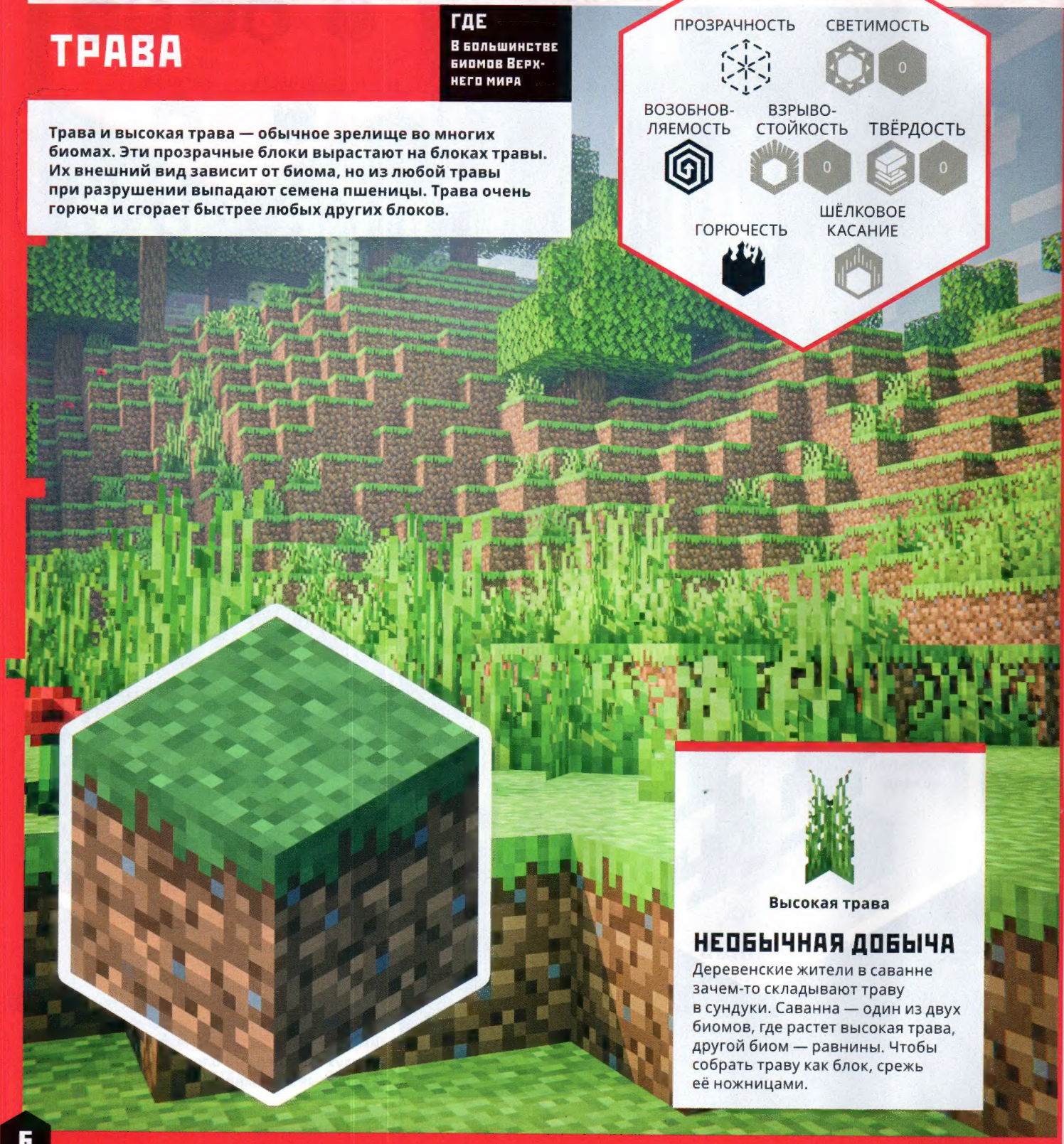
ТРАВА

ГДЕ
В большинстве биомов Верхнего мира

Трава и высокая трава — обычное зрелище во многих биомах. Эти прозрачные блоки вырастают на блоках травы. Их внешний вид зависит от биома, но из любой травы при разрушении выпадают семена пшеницы. Трава очень горюча и сгорает быстрее любых других блоков.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0
ТВЁРДОСТЬ 0
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



Высокая трава

НЕОБЫЧНАЯ ДОБЫЧА

Деревенские жители в саванне зачем-то складывают траву в сундуки. Саванна — один из двух биомов, где растет высокая трава, другой биом — равнины. Чтобы собрать траву как блок, срежь её ножницами.

ПАПОРОТНИК

ГДЕ
В джунглях и тайге

Подобно траве, папоротник вырастает на блоках травы в джунглях и тайге. Но раскидистые папоротники встречаются только в тайге. Большие веерные листья придают им причудливый вид. Папоротники легко собрать ножницами, из них часто выпадают семена пшеницы.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Раскидистый папоротник

ПИЩА ДЛЯ РАСТЕНИЙ

Папоротники или траву можно удобрять костной мукой, чтобы выросли более высокие разновидности. В таёжных биомах папоротники можно найти в сундуках с сокровищами, иногда бродячий торговец может продать тебе папоротник за изумруд. Невыгодная сделка...

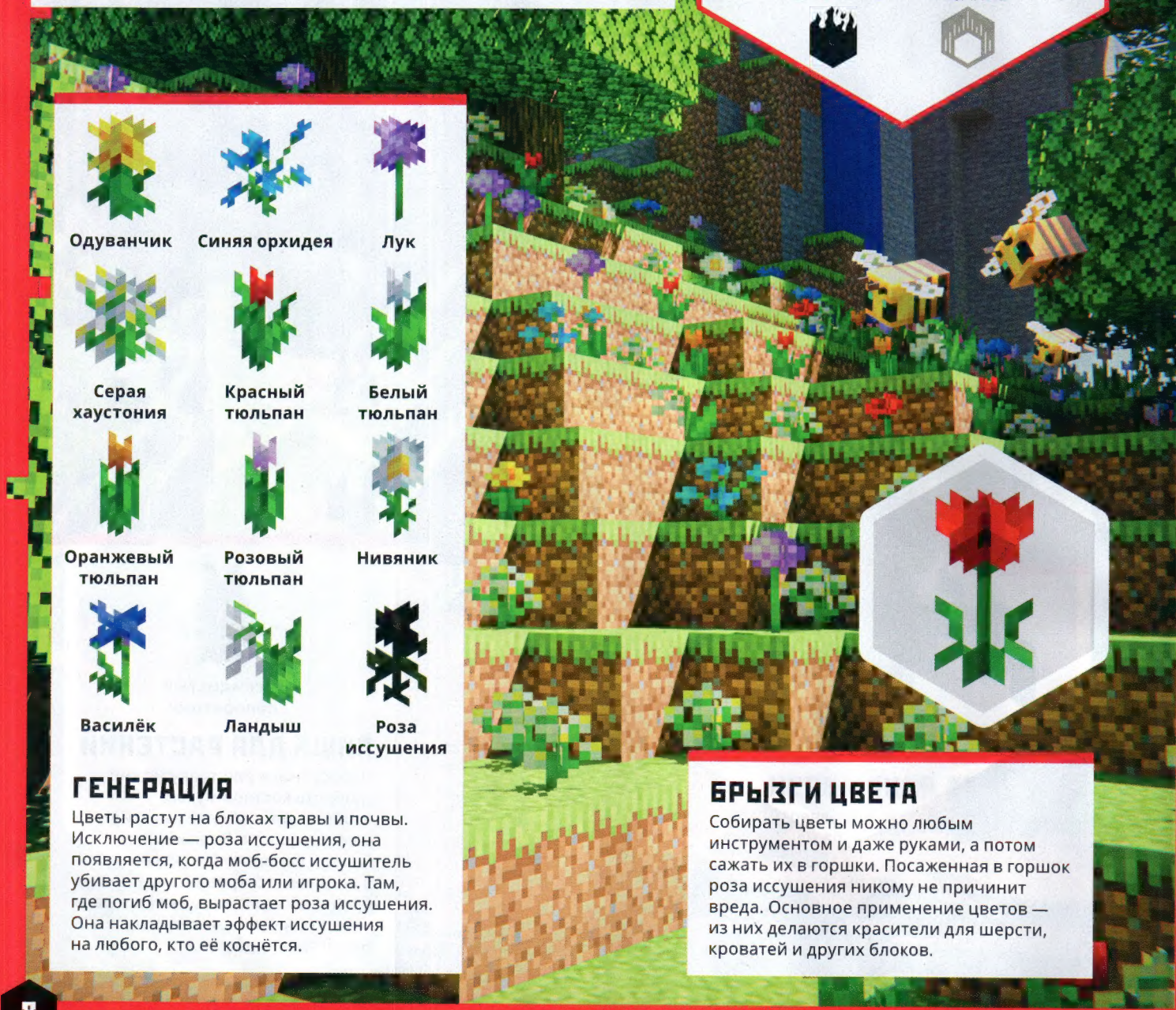
ЦВЕТУЩИЕ САДЫ

ЧАСТЬ 3

МЕЛКИЕ ЦВЕТЫ

ГДЕ
Во всех биомах Верхнего мира, кроме пустошей и грибных полей

Во многих биомах, особенно в цветочных лесах, можно увидеть яркие разноцветные крапинки мелких цветов. Каждый вид предпочитает определённые биомы, некоторые вообще встречаются только в одном биоме. Например, синяя орхидея растёт только на болотах.



Одуванчик
Синяя орхидея
Лук
Серая хаустония
Красный тюльпан
Белый тюльпан
Оранжевый тюльпан
Розовый тюльпан
Нивяник
Василёк
Ландыш
Роза иссушения

ГЕНЕРАЦИЯ

Цветы растут на блоках травы и почвы. Исключение — роза иссушения, она появляется, когда моб-босс иссушитель убивает другого моба или игрока. Там, где погиб моб, вырастает роза иссушения. Она накладывает эффект иссушения на любого, кто её коснётся.

БРЫЗГИ ЦВЕТА

Собирать цветы можно любым инструментом и даже руками, а потом сажать их в горшки. Посаженная в горшок роза иссушения никому не причинит вреда. Основное применение цветов — из них делаются красители для шерсти, кроватей и других блоков.

ВЫСОКИЕ ЦВЕТЫ

ГДЕ
На подсолнуховых равнинах или в лесных биомах

Некоторые цветы имеют высоту в два блока. Но они встречаются гораздо реже своих мелких собратьев. Из высоких цветов можно приготовить в два раза больше красителя, чем из мелких. По высоким цветам распространяется огонь, так что береги свои клумбы!

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0

ТВЁРДОСТЬ 0

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Сирень

Розовый кус

Пион

ГЕНЕРАЦИЯ

Высокие цветы появляются только при создании мира. Это значит, что ты в своих путешествиях не увидишь, как они возникают. Все высокие цветы, кроме подсолнуха, растут в лесных биомах, их вариантах и в цветочных лесах. Подсолнух растёт только на подсолнуховых равнинах.

РАЙ ДЛЯ ПЧЁЛ

Пчёлы собирают пыльцу со всех цветов — и больших, и маленьких. При этом увеличивается уровень мёда в ульях и пчелиных гнёздах. Пчёлы летят за игроком, который держит цветок. И если угостить их цветком, они войдут в режим любви и дадут потомство. Подсолнухи всегда повёрнуты на восток, к восходящему солнцу, и это помогает ориентироваться в пути.

ЦВЕТУЩИЕ САДЫ

ЧАСТЬ 4

АЗАЛИЯ

ГДЕ
Под землёй, в пышных пещерах

Глубоко под землёй, в пышных пещерах, распускаются яркие зелёные листья азалии — растения, покрывающего множество блоков на земле, например почву, подзол и блоки мха. Цветущий вариант усеян фиолетовыми лепестками. Если их добыть, есть небольшой шанс, что они выпадут в виде блока.

Цветущая азалия

ЛИСТВА ЦВЕТУЩЕЙ АЗАЛИИ

ГДЕ
В пышных пещерах и над ними

Подобно листве других деревьев, листва цветущей азалии образует кроны деревьев, растущих над пышными пещерами. Существует две разновидности листвы: одна состоит только из листьев, другая украшена фиолетовыми цветами.

Листва азалии

СВИСАЮЩИЕ КОРНИ

ГДЕ
Под землёй, в пышных пещерах

Этот необычный блок появляется под любым блоком, на котором растёт азалия. Свисающие корни можно срезать ножницами и снова прикрепить снизу к любому другому блоку в виде украшения, а можно бросить в компостер для повышения уровня компоста.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ
ТВЁРДОСТЬ
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

КОРНИСТАЯ ЗЕМЛЯ АЗАЛИИ

ГДЕ
Под землёй, в пышных пещерах

Этот земляной блок насквозь пронизан корнями. На нём не могут разрастаться трава и мицелий, в него нельзя сажать цветы. Он появляется между азалиевыми деревьями на поверхности и пышными пещерами под землёй. Его можно собрать без инструментов, при добыче мотыгой он превращается в землю.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ
0,5
ТВЁРДОСТЬ
0,5
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЗАГАДОЧНЫЙ МИР

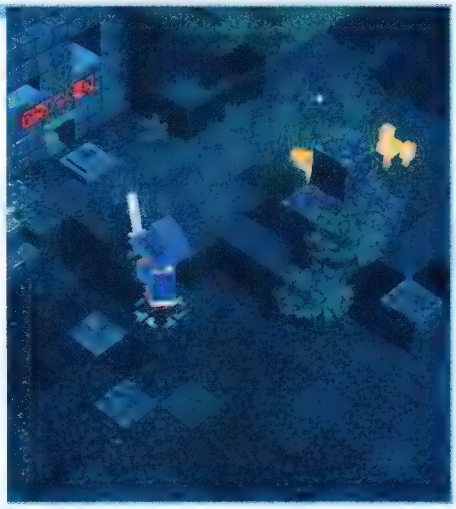
ЧАСТЬ 1

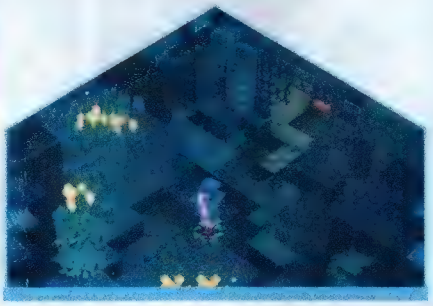
ЛЕС КРИПЕРОВ

Игра «Майнкрафт. Подземелья» открывает перед тобой новые локации! Я расскажу, как их пройти и кто тебе там встретится.

ЖУТКАЯ КРИПТА

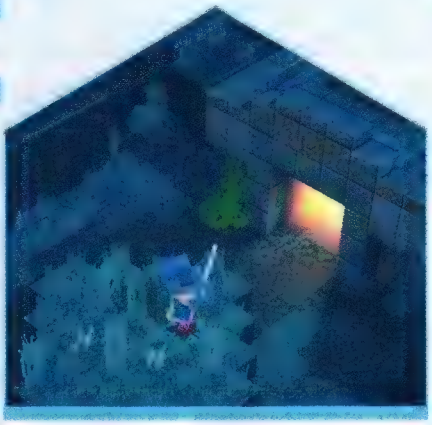
Чтобы разблокировать вход в крипту, придётся исследовать храм в Лесу криперов. Когда ты освободишь первого жителя деревни, откроется портал. Поверни налево и следуй по дороге, пока не дойдёшь до храма. Внутри храма нужно использовать свиток, который откроет путь в Жуткую крипту. Будь осторожен! При входе в крипту тебя сразу же атакует множество монстров. Но это отличная возможность получить сундук и исследовать храм.





КОРОТКИЙ ПУТЬ

В храме можно найти не только путь в Жуткую крипту. В нём также спрятаны два сундука, в которых хранятся новое оружие и доспехи. Кроме того, в храме есть выход, который ведёт прямо на нужную тебе дорогу в Лес криперов. Можешь спокойно продолжить путешествие, и не придётся возвращаться назад. Отличная экономия времени!

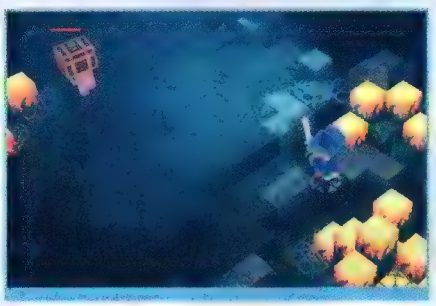


ПЕЩЕРА СКЕЛЕТОВ

Эта пещера не всегда появляется в игре. Так что, если увидишь постройку с головой скелета над входом, обязательно зайди туда. Как минимум ты найдёшь там золотой сундук. Берегись криперов, которые ходят вместе со скелетами! Во время путешествия по Пещере скелетов ты обнаружишь большой могильный камень. Переместив его, увидишь золотой сундук.

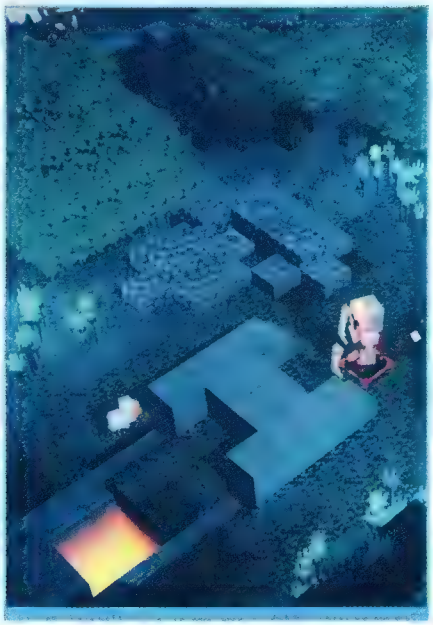
ОТДОХНИ У КАМИНА

После прохода через пещеру с пауками ты окажешься возле небольшого уютного дома. Там тебя будут ждать зажжённый огонь в камине и сундук с провизией. Возьми оттуда несколько кусков хлеба и стрелы. Не забудь сломать вазы, ведь из них выпадают изумруды.



ХРЮ-ХРЮ!

Выйдя из пещеры с пауками, ты встретишь свинью с сундуком на спине. Даже если ты любишь животных, лучше пристукни её. Тогда она сбросит сундук на землю, и ты сможешь подобрать его содержимое. Скорее всего, там будет какое-нибудь снаряжение (оружие, доспехи) или даже артефакт.

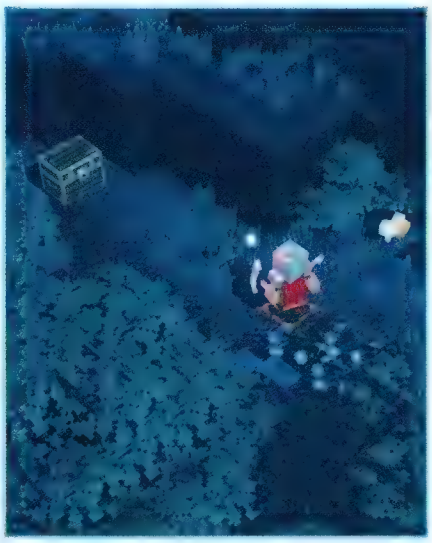


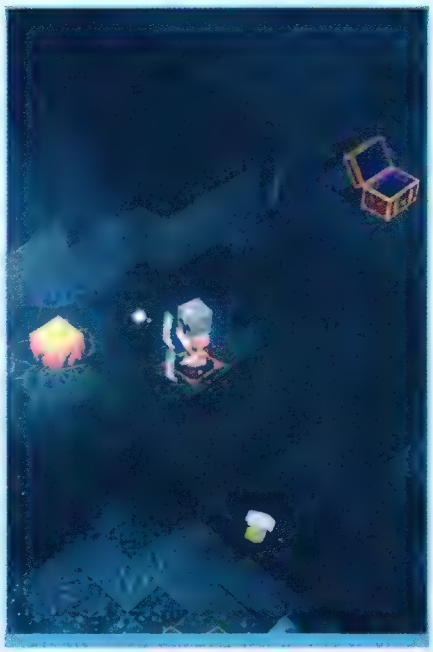
КОМНАТА С РУНОЙ

Внимательно осмотри кладбище, где тебе предстоит освободить пять жителей деревни. Среди камней спрятана кнопка, которая открывает проход в комнату с руной. Прежде чем открыть этот проход, надо хотя бы один раз полностью завершить игру. Не забудь нажать на руну, чтобы подобрать её.

СПРЯТАННЫЙ СУНДУК

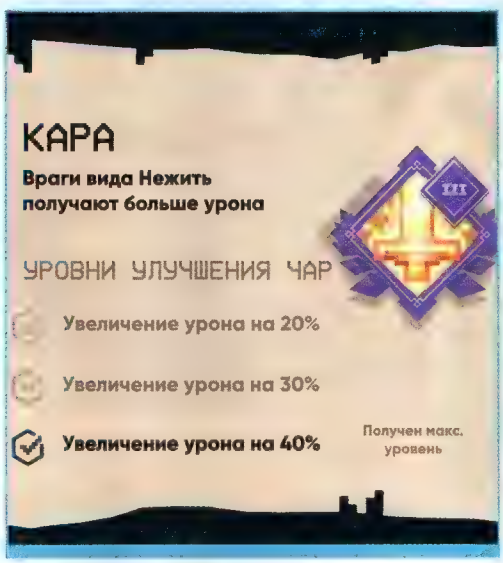
Помнишь храм, где надо было использовать свиток, чтобы попасть в Жуткую крипту? Если подойдёшь к самому краю этого храма, то найдёшь спрятанный сундук. Следуй по дороге, которая ведёт направо, тогда точно не пропустишь этот сундук. В общем, чем больше ты исследуешь закоулков, тем больше твои шансы найти сундуки и проходы в пещеры и подземелья.





В ПОИСКАХ ЗОЛОТА

Иногда в правом углу страшной и зловещей пещеры с пауками может быть спрятан сундук. Не забудь прогуляться по пещере и проверить. Никогда не упускай возможность найти новый сундук и получить ресурсы, чтобы увеличить мощность своего персонажа.

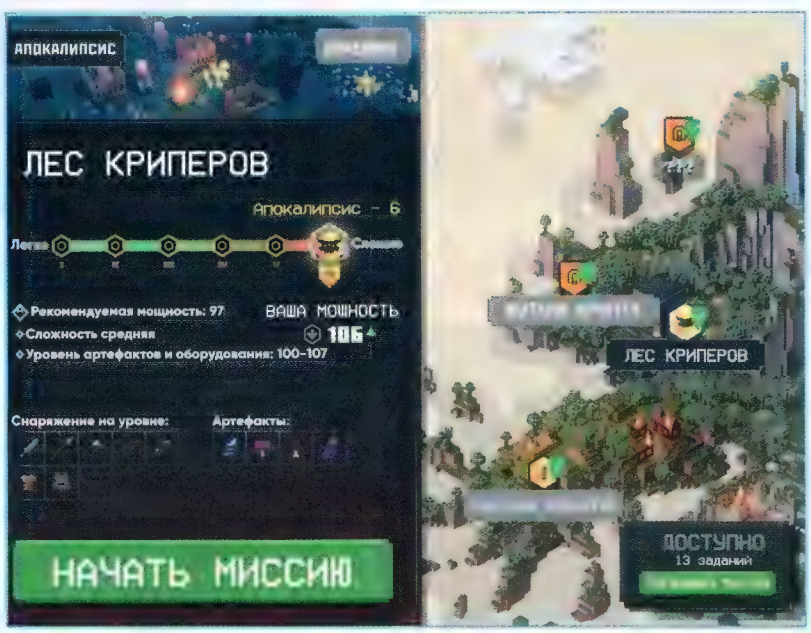


ЖИВОЕ И МЁРТВОЕ

В Лесу криперов живут не только зелёные взрывающиеся монстры. Там можно найти и зомби, и скелетов. Здесь тебе пригодится оружие с наложенными чарами удара, которые увеличат урон от твоей атаки на 40%.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

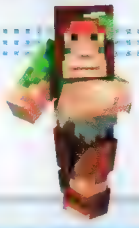
На среднем уровне сложности в Лесу криперов можно найти лук души, плащ души и колчан души. А на самом высоком уровне сложности ты сможешь подобрать новое оружие — копьё (выпадает из монстров и сундуков).

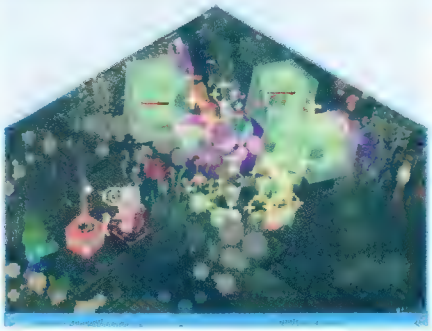


ЗАГАДОЧНЫЙ МИР

ЧАСТЬ 2

МОКРОЕ БОЛОТО



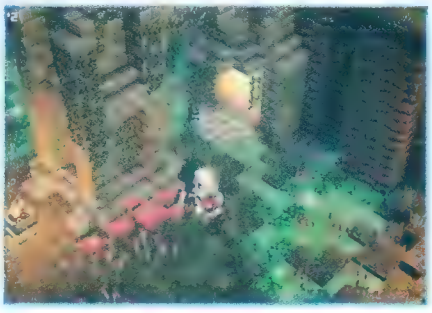


ОТМЕЧЕН!

Если при сражении со слизнями использовать лук, то над слизнем появится мишень. Эта мишень сохранится до конца сражения, и даже когда слизень распадётся на более маленьких существ, мишень останется над каждым из них. Если вместе с тобой в бой идёт твоё животное, то оно будет в первую очередь нападать на отмеченных слизней. Обрати внимание, если на тебя надета броня исследователя пещер, то тебя будет сопровождать летучая мышь, и она также станет нападать на слизней.

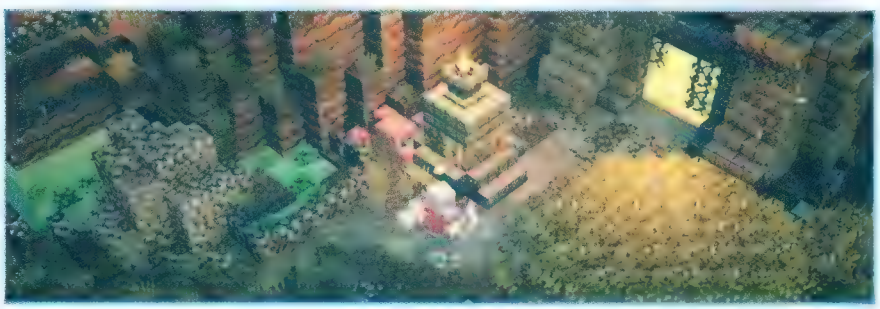
КОМНАТА С РУНОЙ

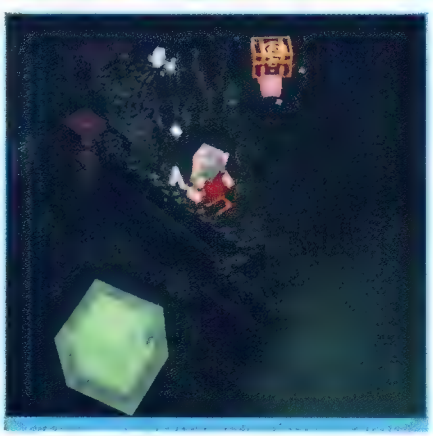
Прежде чем открыть комнату с руной, нужно завершить игру на лёгком уровне. Чтобы найти вход в комнату, исследуй камни после битвы с Испорченным котлом. Кнопка будет спрятана справа от выхода из этой локации. Чтобы получить руну, нужно нажать на неё.



МШИСТАЯ ПЕЩЕРА

Чтобы разблокировать проход в эту секретную локацию, нужно активировать свиток в Мокрых болотах. Свиток хранится в подземелье, но это подземелье появляется не всегда. Чтобы зря не блуждать в поисках, посмотри карту в начале локации. Если на карте стоит отметка о том, что у тебя есть неразгаданный секрет, то, значит, подземелье появилось и ты можешь его найти. Будь внимательнее! Если тебе уже удалось пройти игру один раз, то на карте должны появиться два значка секрета. Второй знак будет относиться к комнате с руной (она появляется только после победы над Архизлодеянином). Вход в тайную пещеру будет недалеко от места битвы с Испорченным котлом. В пещере тебя встретит толпа монстров. Как только свиток будет активирован, тебе станет доступна новая локация, и для этого даже не надо завершать прохождение.



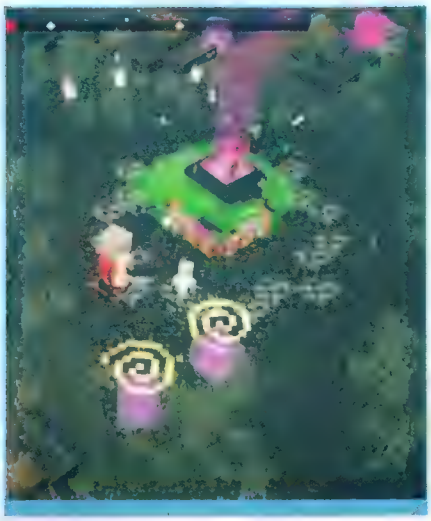


ОБСИДИАНОВЫЙ СУНДУК

Иногда при выходе из тёмной части болот можно найти обсидиановый сундук. Он спрятан в центре руин недалеко от костра. Обязательно загляни в него! Там можно найти гораздо более мощное оружие и артефакты, чем в других сундуках. А ещё запастись горстью драгоценных камней.

ОХОТА НА СВИНЕЙ

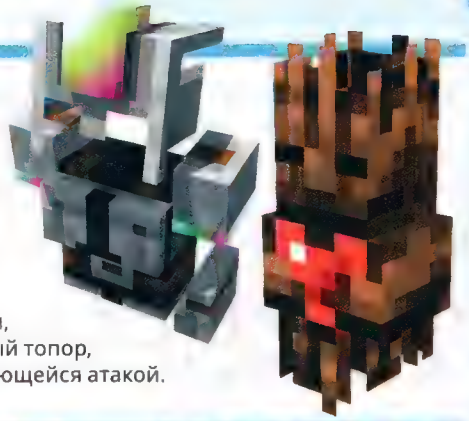
Вскоре после прохода в тёмную часть Мокрых болот, после уничтожения котлов, тебе навстречу выбежит свинья-копилка. Не дай ей сбежать! В сундуке на её спине можно найти оружие и артефакты. Лёгкий способ улучшить своё обмундирование и стать сильнее.



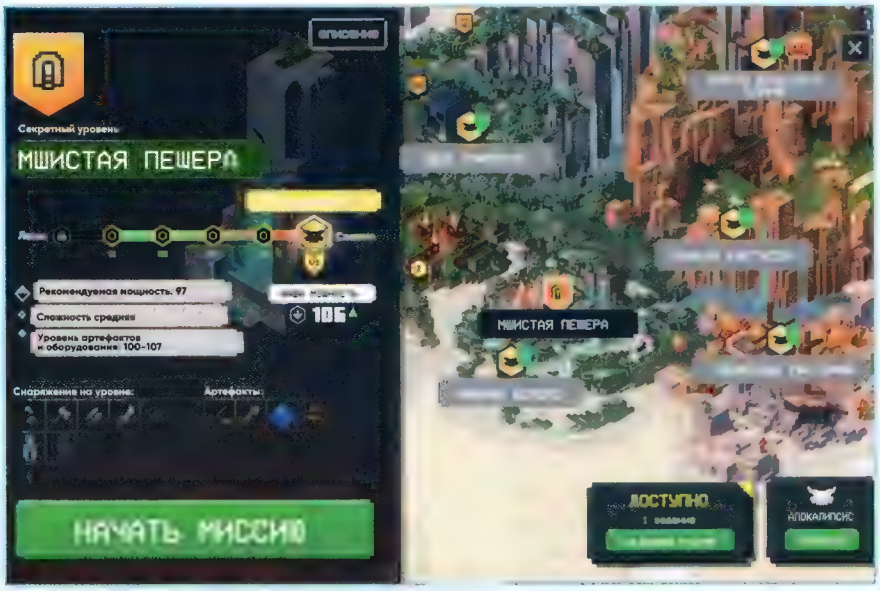
ИСПОРЧЕННЫЕ СЛИЗНИ

Испорченный котёл разбрасывает вокруг себя слизней розового цвета. Эти слизни не разделяются на более мелких, когда ты их побеждаешь. Но зато они могут бросать снаряды, которые достанут тебя, даже если ты стоишь далеко от слизней. В случае опасности можешь спрятаться за каменными колоннами и, выждав удобный момент, выпить зелье.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ



Если ты проходишь игру на среднем уровне сложности, то на локации болот можно будет найти новое оружие (рукавицу), новую броню (таинственные доспехи) и артефакт (тотем регенерации). А если исследовать эту локацию на высокой сложности, то ты сможешь найти обоюдоострый топор, который может бить врагов вращающейся атакой.



ГОЛЕМ НА БОЛОТАХ

Он часто появляется на высокой сложности при входе в тёмную часть болот. Будь осторожнее, ведь в этой локации не так много места для манёвров, так что тебе будет нелегко уклоняться от его атак. Но с большей вероятностью ты столкнёшься с другими монстрами этой локации, которые также сильны и наносят много урона.

СУНДУК В ПОДАРОК

В некоторых случаях ты сможешь найти целых два золотых сундука. Они будут спрятаны недалеко от места битвы с Испорченным котлом. Обязательно открой их, чтобы получить новое снаряжение. Может быть, тебе повезёт и ты найдёшь очень редкий предмет!

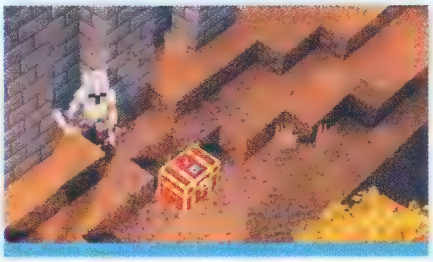
КИПЯЩИЙ БОСС

При первой встрече с боссом-котлом у тебя не хватит опыта для наложения чар Лучезарного выстрела, которые могли бы защитить тебя. Так что, увидев огонь, появляющийся вокруг котла, встань возле одной из каменных колонн и атакуй стрелами. Не касайся огня и не стой на нём! Он наносит очень большой урон.

ЗАГАДОЧНЫЙ МИР

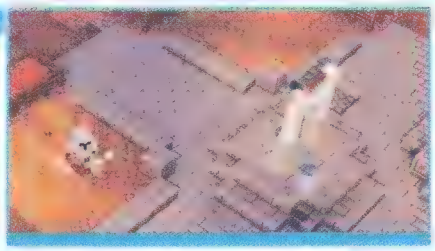
ЧАСТЬ 3

ТЫКВЕННЫЕ ПАСТБИЩА



СИМПАТИЧНЫЙ СУНДУЧОК

У подножия стен замка на Тыквенных пастбищах спрятан золотой сундук. Чтобы добраться до этого места и открыть сундук, нужно либо спрыгнуть вниз со стены, либо найти проход по земле. Для этого встань возле дерева и сделай кувырок. Если трюк с кувырком тебе не по силам, можешь использовать артефакт Лёгкое перо.

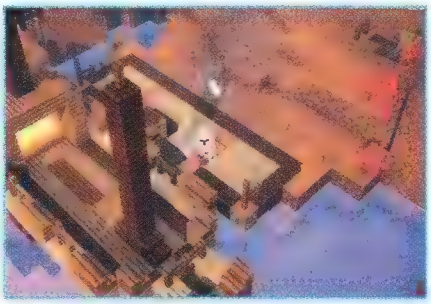


СИЛА ЛЮБВИ

Если ты проходишь игру на среднем уровне сложности, то у тебя есть шанс добыть Медальон любви. Он спрятан в локациях Зал высокоблочья и Подземелье залов (а ещё его можно купить у Бродячего торговца). Этот артефакт пригодится тебе в битве с Вызывателем — боссом Тыквенных пастбищ, когда он начнёт призывать помощников. Если на тебе надет медальон, то призванные монстры начнут сражаться против Вызывателя, а потом исчезнут.

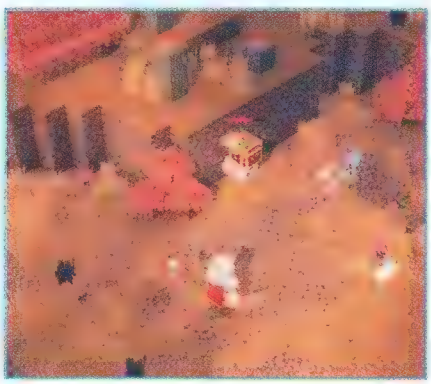
АРХИПРИЮТ

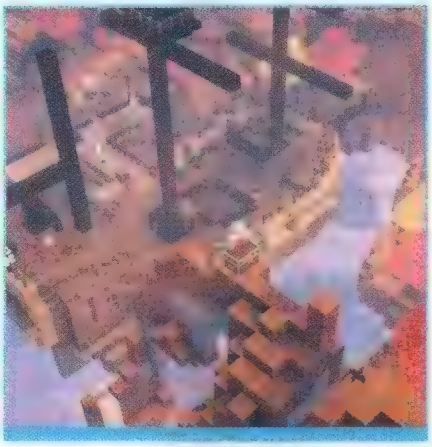
Прежде чем найти эту секретную локацию, проверь количество секретных мест на карте. Если там на один секрет больше, чем обычно, значит, на карте появился корабль, на котором скрыт вход в Архиприют (если игра уже один раз пройдена, то секретных мест будет четыре, а если нет, то три). На корабле тебя будут поджидать монстры. После битвы с ними ты сможешь отыскать два сундука и свиток, который разблокирует проход в секретную локацию.



СВИНКА-СУНДУК

Как и в других локациях, здесь гуляет свинка-копилка с сундуком на спине. Поймай её, и получишь новые артефакты и оружие. Если повезёт, из сундука выпадет какой-нибудь уникальный предмет.





ПРЫЖОК ВЕРЫ

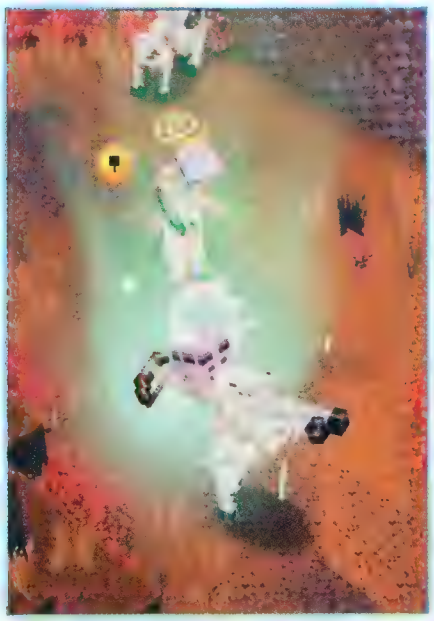
Если ты стоишь на вершине и тебе открывается прекрасный вид на корабль, то поздравляю! У тебя есть шанс добыть сундук! Для начала сделай кувырок. Потом сможешь использовать прыжок и добраться до корабля. Не волнуйся, урона ты не получишь!

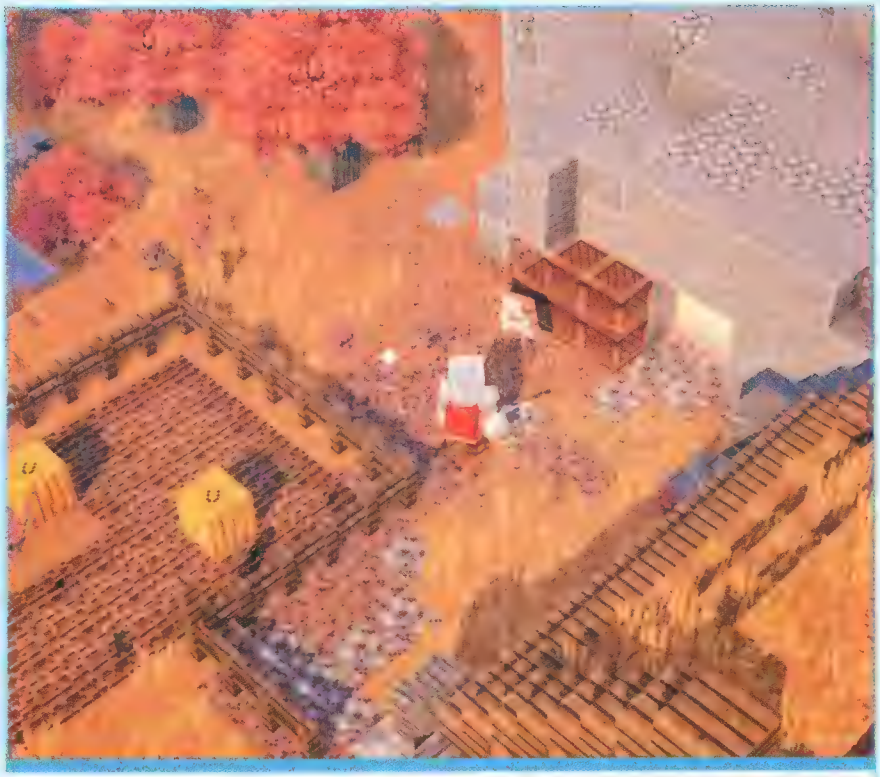
КОМНАТА С РУНОЙ

Чтобы разблокировать доступ к руне, придётся пройти игру хотя бы один раз. Кнопка, открывающая проход в комнату с руной, спрятана на стене среди ящиков. Как обычно, чтобы получить руну, нужно нажать на неё.

КАВАЛЕРИЯ СКЕЛЕТОВ

Высока вероятность, что в этой локации ты столкнёшься со скелетами-всадниками. Они появятся, если в землю ударит молния. Они приходят вчетвером и нападают без промедления. Сражайся с ними и сконцентрируй на них все силы, если только рядом нет чародея!





СКРЫТАЯ ПЕЩЕРА

Она появляется не каждый раз. Вход в неё находится в самом начале локации. Если ты видишь дом и небольшое тыквенное поле, значит, пещера где-то рядом. Чтобы пробраться к дому, придётся пройти вдоль горы и найти дорогу к задней части постройки. Нажми на табличку возле дома. Ящики передвинутся, и откроется вход в пещеру.

ТЫКВЕННОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ

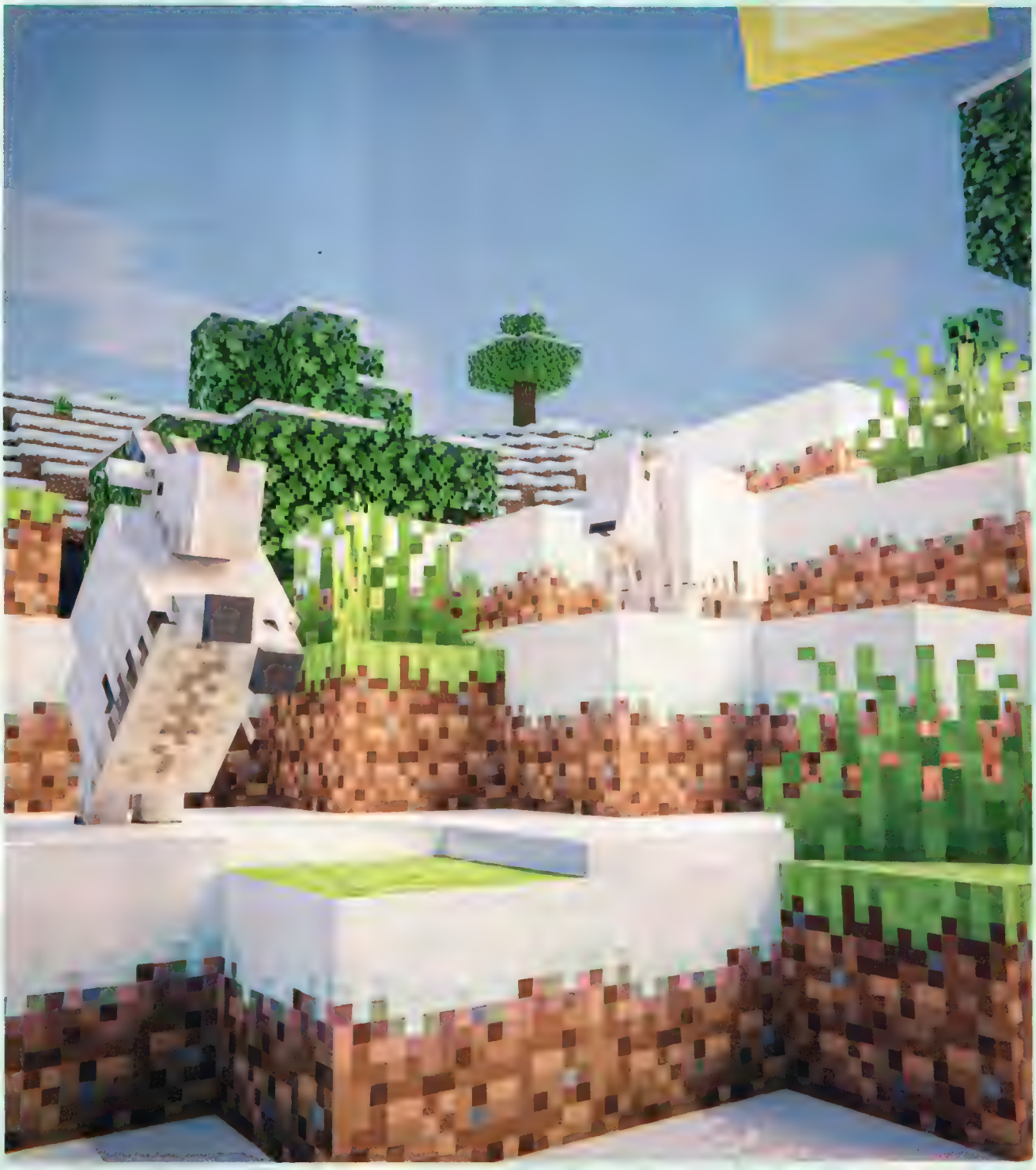
В некоторых вариантах игры может появиться небольшое подземелье. Оно возникает в разных частях карты, так что лучше исследовать всю локацию, чтобы точно ничего не пропустить. Тыквенное подземелье состоит из множества небольших комнат, в которых спрятаны сундуки. Иногда, если повезёт, ты можешь найти в одной игре несколько подземелий.

И ВЕЧНЫЙ БОЙ...

Перед мостом в этой локации тебя поджидает толпа монстров. Чтобы пройти дальше, нажми два переключателя, которые опустят мост и откроют тебе путь. Монстры будут появляться до тех пор, пока ты не нажмёшь оба переключателя. Так что можешь сражаться с ними сколько хочешь и за это получать дополнительные очки опыта и подбирать новые предметы.

ГОРНЫЕ КОЗЫ

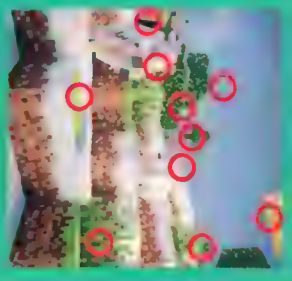
До нас дошли сообщения, что на вершинах гор замечен новый моб. Любознательные игроки забирались на скалы, а эти существа сбрасывали их обратно! Но игроки не сдавались. Они взяли подзорные трубы и стали всматриваться. Найди десять отличий между этими картинками!



За каждое различие отмечай клеточку.

1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡

6 ⬡ 7 ⬡ 8 ⬡ 9 ⬡ 10 ⬡



ОТВЕТ

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Я снова получил множество интересных писем!

АНГЕЛ

Привет, Монти. Я нарисовал ангела «Майнкрафта», чтобы он оберегал игроков.

Илья, 8 лет.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Илья, я думаю, все игроки поблагодарят тебя за такого ангела-хранителя!

ФУРГОНЧИК

Привет, Искра! Я построил фургончик с мороженым. Я строил его по схеме из вашего журнала! У вас очень крутые постройки!

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Отличный фургончик получился! Очень хочется мороженого!

ЗЕЛЬЕ МУЗЫКИ

Привет, Монти! Я Ярослав, 11 лет, Ростов-на-Дону. Я зельевар в «Майнкрафте». Я изобрёл зелье музыки. Если его выпить, то мы сможем некоторое время слушать любые пластинки. А если бросить его в моба, то он будет танцевать под пластинки, как попугай.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярослав! Интересная мысль! Я бы хотел, чтобы такое зелье появилось в игре.

КАРТОННЫЕ МОБЫ

Я очень люблю «Майнкрафт», хочу показать, каких монстров я делаю из картона. Я сделал зомби, крипера и эндермена.

Гриша, 8 лет, Киров.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Молодец, Гриша! Ты можешь сделать ещё много удивительных мобов!

ИДЕЯ ДЛЯ ИГРЫ

Здравствуй, Монти! Я бы хотел, чтобы в игре появилась голограммная плитка и ящики с паролями для превращения. Представь, забрался зомби в чужой особняк, а владелец особняка этому не рад. Зомби идёт по особняку, наступает на голограммную плитку и падает в лаву. Чтобы голограммная плитка стала обычной и наоборот, нужно набрать пароль.

Фёдор, 7 лет, Москва.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Здравствуй, Фёдор! Хорошая идея! Может быть, такая плитка когда-нибудь появится.

БАНК

Привет, Монти! Это мой банк. Там хранятся все деньги моего города.

Ярослав, 8 лет, Королёв.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Ярослав! Твой банк — словно неприступная крепость. Туда не заберутся грабители!

ПОХВАЛЫ

Всем приветик! Меня зовут Павел, мне 10 лет, играю в «Майнкрафт» уже почти 6 лет! У меня есть лаборатория, в которой я провожу опыты над всеми существами. Я хочу похвалить нескольких ребят: Илья Д. (6/2022) — твой аэропорт просто супер! Миша Гридин (6/2022) — как классно получилось! Вот мой рисунок, на нём Монти улучшает свою кирку.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Павел! Надеюсь, Илья и Миша увидели этот журнал, им приятно прочитать добрые слова. Ребята, если вам понравились чьи-нибудь рисунки, похвалите, порадуйте друзей!

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Друзья, до чего же мне нравятся все ваши рисунки!

Фрегат повстанцев из «Звёздных войн» над таёжной деревней. Даниил, 8 лет, Москва

Рисунок Саши, 9 лет

Рисунок Даника, 7 лет

Рисунок Мухаммада-Хусейна, 6 лет, Киргизия

Рисунок Насти, 6 лет, Волжский

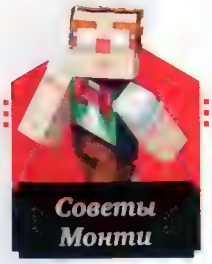
Аэропорт. Ваня, 6,5 лет, Москва

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

ЧАСТЬ 1



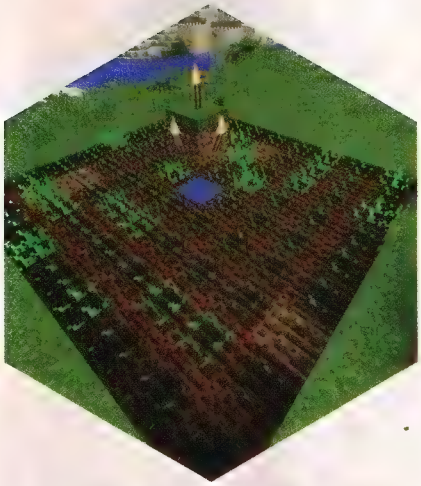
В режиме выживания тебе очень пригодятся знания по выращиванию овощей и других растений, чтобы всегда иметь еду под рукой. Благодаря советам из этой главы твой персонаж никогда не будет голоден, а в твоём сундуке всегда будут лежать запасы еды.

ГОЛОД

Этот невидимый показатель определяет, в какой момент твой персонаж начнёт терять очки в шкале голода. Съедая что-нибудь, ты восполняешь шкалу здоровья и одновременно получаешь очки голода. Когда голод упадёт до нуля, твоя шкала здоровья начнёт уменьшаться. Намного лучше есть приготовленную пищу — она даёт больше очков голода, чем сырая. Как и в шкале здоровья, максимальное количество очков голода — 20.

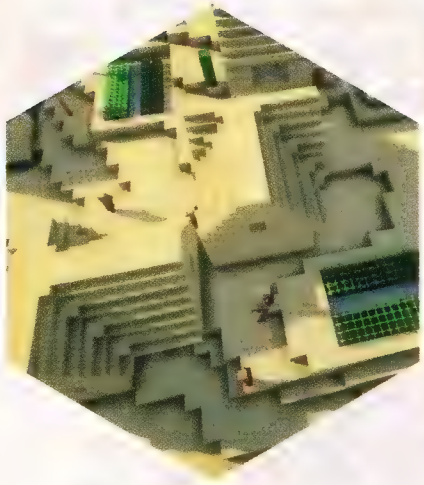
ХЛЕБ ВСЕМУ ГОЛОВА

Когда начинаешь новую игру в «Майнкрафт», самый простой способ добыть еду — собрать семена пшеницы. Для этого просто нужно рушить блоки травы. Несколько минут поисков, и у тебя будет достаточно семян, чтобы посадить их. Когда пшеница изменит цвет и станет высокой, пора её собирать. Из собранной пшеницы снова выпадут семена, которые желательно опять посадить. Пшеница — полезное растение, из неё можно испечь хлеб. Хлеб не просто восстанавливает много очков голода, но и прост в приготовлении — даже печка не понадобится.



ОТЛИЧНЫЙ УРОЖАЙ

Делай грядки поблизости от блока воды. Один блок воды питает до 80 блоков земли. Чтобы овощи могли расти даже по ночам, поставь над грядкой блок с факелами. Света от факелов будет достаточно, чтобы растения на грядках росли как при свете дня.



СВЁКЛА

Свёкла пригодится для приготовления супа или для создания красителя. Самый лёгкий способ её найти — отправиться в деревню. Семена свёклы можно также найти в сокровищницах (но редко). Свёкла приманивает свиней, и если накормишь их этим овощем, твои свинки начнут размножаться.

ТАЩИ МОТЫГУ!

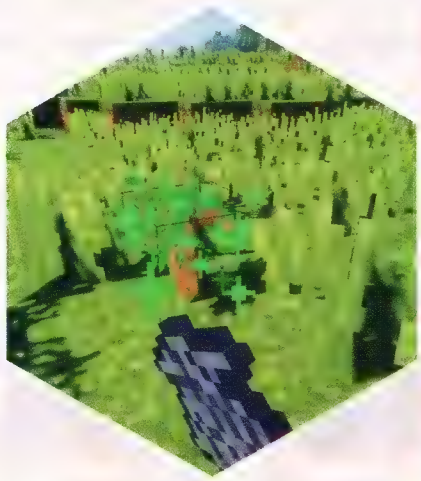
Для обработки земли потребуется специальное орудие — мотыга. Поставь возле своего огорода сундук, в котором будут храниться инструменты. Перед посадкой семян обязательно вспаши землю. И помни, если вспаханную грядку не увлажнять, она снова превратится в сухой блок земли.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ...

Яблоко можно найти, разбивая листья дуба и тёмного дуба. Когда уничтожаешь блоки листвы, есть шанс, что оттуда выпадет яблоко. С помощью золотых слитков можно превратить простое яблоко в золотое.

РАЗ КАРТОШКА, ДВА КАРТОШКА

Если разделаться с зомби, то он с небольшой вероятностью может выронить картофель. Намного больше вероятность того, что ты найдёшь картофель в деревне. Картофель можно запечь или использовать для приготовления тушёной крольчатины.



КОСТНАЯ МУКА

Костную муку можно получить, положив на верстак кости скелетов (или костяной блок, если случайно найдёшь его во время поиска ресурсов). Благодаря ей растения, овощи и деревья растут быстрее. В изготовлении костной муки тебе поможет компостер. Костную муку можно использовать как краситель.

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

ЧАСТЬ 2

САХАРНЫЙ ТРОСТНИК

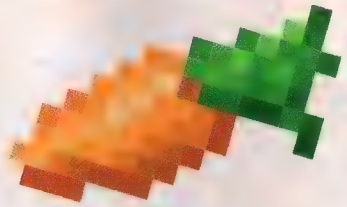
Тростник пригодится для изготовления бумаги и красителя. Чтобы тростник начал расти, его нужно посадить на блоки песка рядом с водой. Перед тем как срывать их, подожди, когда ростки вырастут на три блока вверх. Ударь по среднему блоку, тогда ты соберёшь верхние части ростков, а нижние останутся целыми, и тебе не придётся сажать новые.

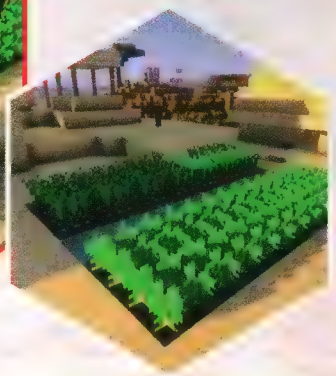
ПЛАНТАЦИЯ НАРОСТОВ

Чтобы выращивать наросты Нижнего мира в Верхнем, нужно захватить с собой из Нижнего мира несколько блоков песка душ (и ростки нароста, конечно, тоже прихвати). Наростам не нужен солнечный свет, чтобы расти. Подожди, пока они созреют, только потом срывай и сразу же сажай новые.

ЛАКОМЫЙ КУСОЧЕК

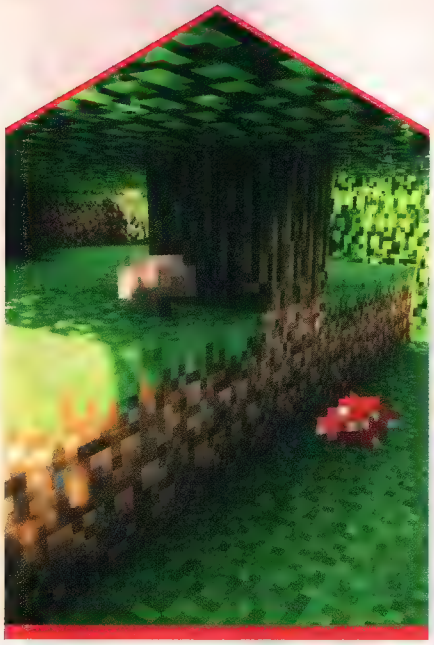
Из пшеницы, сахара, молока и яйца можно приготовить торт. Его нельзя съесть, пока он лежит у тебя в инвентаре. Чтобы употребить торт, надо поставить его на блок. Торт сам разрезается на семь кусков, так что можешь поделиться им с другими игроками. Можешь даже установить свечку на торт и поджечь её. Панды очень любят тортики, так что его можно использовать как приманку.





МОРКОВЬ

Морковь, как и картошка, может иногда выпадать из побеждённых зомби. Но чаще всего её можно найти в деревне. Морковку можно просто съесть, а можно использовать для приготовления тушёной крольчатины. Если подвесить морковь на удочку, то получится прибор, с помощью которого можно управлять свиньёй, сидя на ней верхом. Часто морковь используется для приготовления зелья ночного зрения.



ГРИБЫ

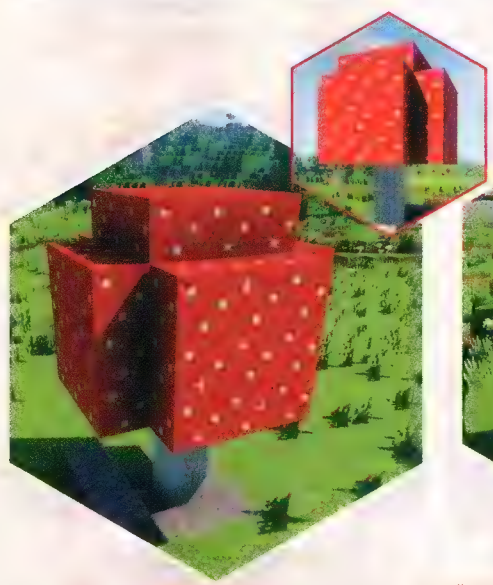
Гриб может расти на любом типе блоков, но яркость света не должна быть больше 13. Если хочешь выращивать грибы, сажай их на блоки мицелия или подзола. Тогда уровень света будет не важен, и грибы всё равно прорастут.

МИЦЕЛИЙ

Эти блоки можно найти только на грибных полях. Если посадить туда грибы, они будут расти вне зависимости от уровня света. Но для сбора блоков мицелия придётся зачаровать лопату на шёлковое касание, иначе вместо мицелия ты получишь блок обычной земли. Подзол тоже подойдёт для грибов. Эти блоки встречаются в тайге, и собрать их можно только с помощью шёлкового касания.

ГРИБНАЯ КОРОВА

Это очень редкое животное, которое встречается только на грибных полях. Если пострижёшь её, сможешь собрать пять грибов, но грибная корова сразу превратится в обычную. Если подоить корову в миску, получишь грибной суп.



ГРИБЫ-ГИГАНТЫ

Если посадить грибы на блок мицелия и добавить к ним костную муку, то вырастет огромный гриб. Из блоков этого гриба можно приготовить очень много порций тушёных грибов. Хватит, чтобы накормить всех друзей!

АРБУЗЫ И ТЫКВЫ

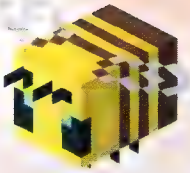
Арбузы растут в джунглях, а вот тыквы можно найти в разных биомах. Если положить арбуз или тыкву на верстак, то получишь их семена. Эти растения занимают целых два блока грядок.

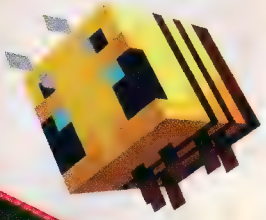
КАКАО

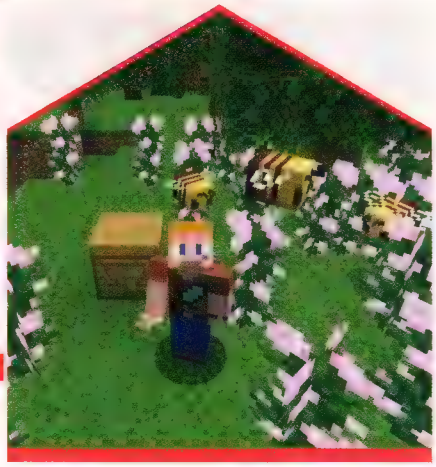
Плоды какао растут в джунглях (на тропических деревьях). Чтобы выращивать какао, размести несколько какао-бобов на стволе дерева. Подожди, пока плоды созреют, и собери их. Получишь несколько порций какао-бобов. Теперь можешь смело бежать на кухню и готовить печенье!

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ

ЧАСТЬ 3







КОЛБА С МЁДОМ

Колбу можно наполнить мёдом, если использовать её на заполненном гнезде или улье. Мёд — очень полезная еда! Он восстанавливает 6 очков голода (плюс 1,2 очка насыщения). Если тебя отравили, то мёд поможет быстро восстановиться.

ПЧЕЛИНЫЕ ГНЁЗДА

Пчелиные гнёзда появляются чаще всего на равнинах (вероятность появления — 5%). Но иногда их можно встретить в цветочном лесу, холмистом лесу или других вариантах этого биома. Пчёлы постоянно прилетают и улетают из гнезда, наполняя соты мёдом (ты увидишь, что цвет улья меняется). Если срезать наполненное гнездо ножницами, получишь пчелиные соты. Соты могут покрыть медные блоки воском, а ещё их можно использовать для изготовления свечей и постройки ульев. Из гнезда можно нацедить целую колбу мёда. Если поставить под гнездо (или под улей) костёр, то его дым отпугнёт пчёл, и они не будут атаковать тебя, пока ты забираешь их мёд.

ЛАМИНАРИИ

Ламинария растёт под водой, а если точнее, во всех типах океанов. Ламинарию можно выращивать, поместив её под воду. А ещё можешь поджарить её в печи. Тогда она высохнет и будет менее питательной, но очень быстрой в употреблении. Из девяти ламинарий можно сделать целый блок сушёной ламинарии, и деревенские жители с радостью купят его у тебя.

КОМПОСТЕР

Этот аппарат можно найти в деревне или изготовить из деревянных плит. Ты можешь поместить в него до 40 разных растительных биокомпонентов (семена, водоросли, солома, пшеница). Наполненный компостер выработает костную муку. Существует семь уровней компостирования. В зависимости от содержимого уровень может расти быстрее или медленнее.

СЛАДКИЕ ЯГОДЫ

Такие ягодки растут на кустах. С одного куста можно собрать до трёх ягод, их количество зависит от размера куста, и каждая ягода восстановит два очка голода. Ягодами можно покормить лисиц, и они дадут потомство. Ты можешь выращивать кусты с ягодами. Для этого посади ягоды на землю, траву, на вспаханные грядки или на подзол.

РОЗА ИССУШЕНИЯ

Когда иссушитель победит какого-нибудь монстра, на земле появится этот очаровательный чёрный цветок. Единственный способ получить цветок — вызвать иссушителя. Из розы иссушения можно приготовить чёрный краситель. Можешь использовать её как ингредиент для подозрительного супа (суп с такой розой наложит на того, кто его выпьет, семисекундный эффект иссушения).

КОПТИЛЬНЯ

Оберни печь четырьмя блоками древесины, и получишь коптильню. Еда в ней готовится в два раза быстрее, чем в обычной печи. Можешь не делать её, а просто найти в деревне. А если в деревне нет жителя-мясника, то после установки коптильни кто-нибудь из персонажей займёт его место и получит эту профессию.

СВЕТЯЩИЕСЯ ЯГОДЫ

Эти ягоды так же питательны, как и сладкие ягоды, но растут не на кустах, а на пещерных лианах. Ягоды излучают свет, так что их можно использовать в качестве украшения. Если посыпать пустую лиану костной мукой, то на ней появятся ягоды.

МЕТОДЫ ОСУШЕНИЯ

Губка выпадает после победы над древним стражем. Она будет влажной, и, чтобы высушить её, надо будет положить губку в печь или прогуляться с ней в Нижний мир. Если поместить в печь вместо топлива пустое ведро, то губка, высыхая, наполнит его водой. Если положишь сухую губку на землю, она впитает воду вокруг себя (радиус действия — семь блоков).

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ СУП

Для изготовления такого супа понадобятся миска, красный и коричневый гриб и любой цветок. Суп будет давать игроку разные эффекты в зависимости от цветка, который ты туда положишь (регенерация, прыгучесть, огнестойкость и другие). А некоторые цветы добавляют супу негативные эффекты (отравление, слабость, слепота и прочие).

БИОМЫ И ИХ ВИДЫ

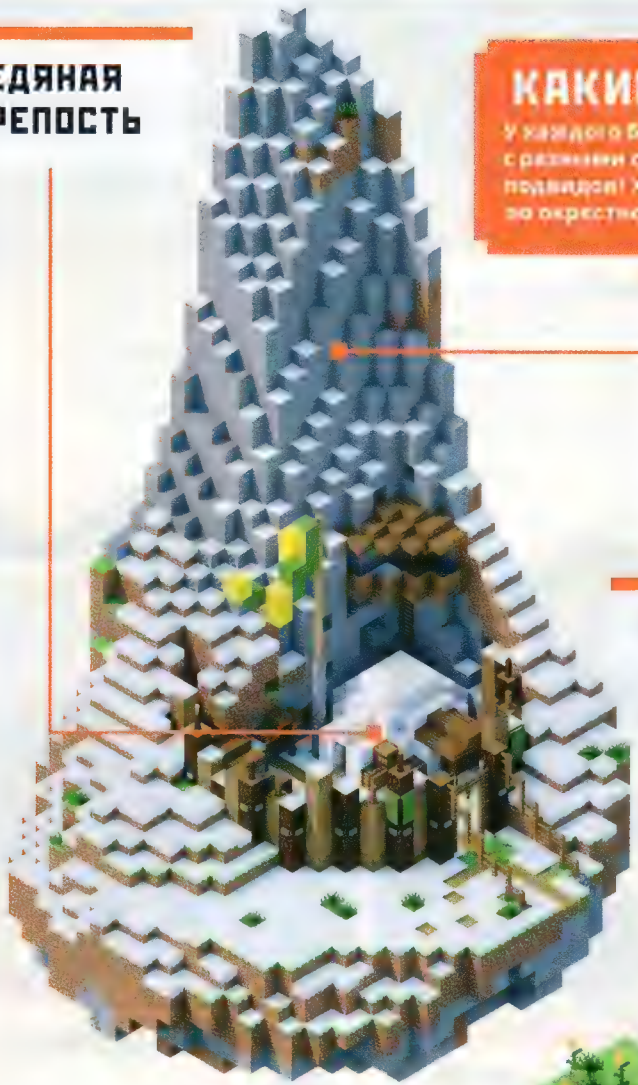
ЧАСТЬ 1

Хочешь построить что-нибудь грандиозное? Проект уже придуман? Тогда найди ответ на следующий вопрос. Где строить? В Верхнем мире, в Нижнем мире и в Краю много различных биомов, и какой из них лучше подходит для твоих замыслов, решать только тебе.

КАКИЕ БЫВАЮТ БИОМЫ

У каждого биома есть множество подвидов с разными свойствами. Существует 75 различных подвидов! Хочешь познакомиться с ними? Погуляй по окрестностям или введи команду поиска биома.

ЛЕДЯНАЯ КРЕПОСТЬ



ЗАСНЕЖЕННАЯ ТУНДРА

Яркий белый снег, мало диких обитателей — снежные биомы идеальны для творений в зимнем стиле.

ПОДВИД:
заснеженные горы.

КРЕСТЬЯНСКАЯ ДЕРЕВНЯ

РАВНИНЫ

В этом ровном травянистом биоме много открытых пространств и воды. То, что нужно для постройки больших зданий, например ферм.

ПОДВИД:
подсолнуховые равнины.

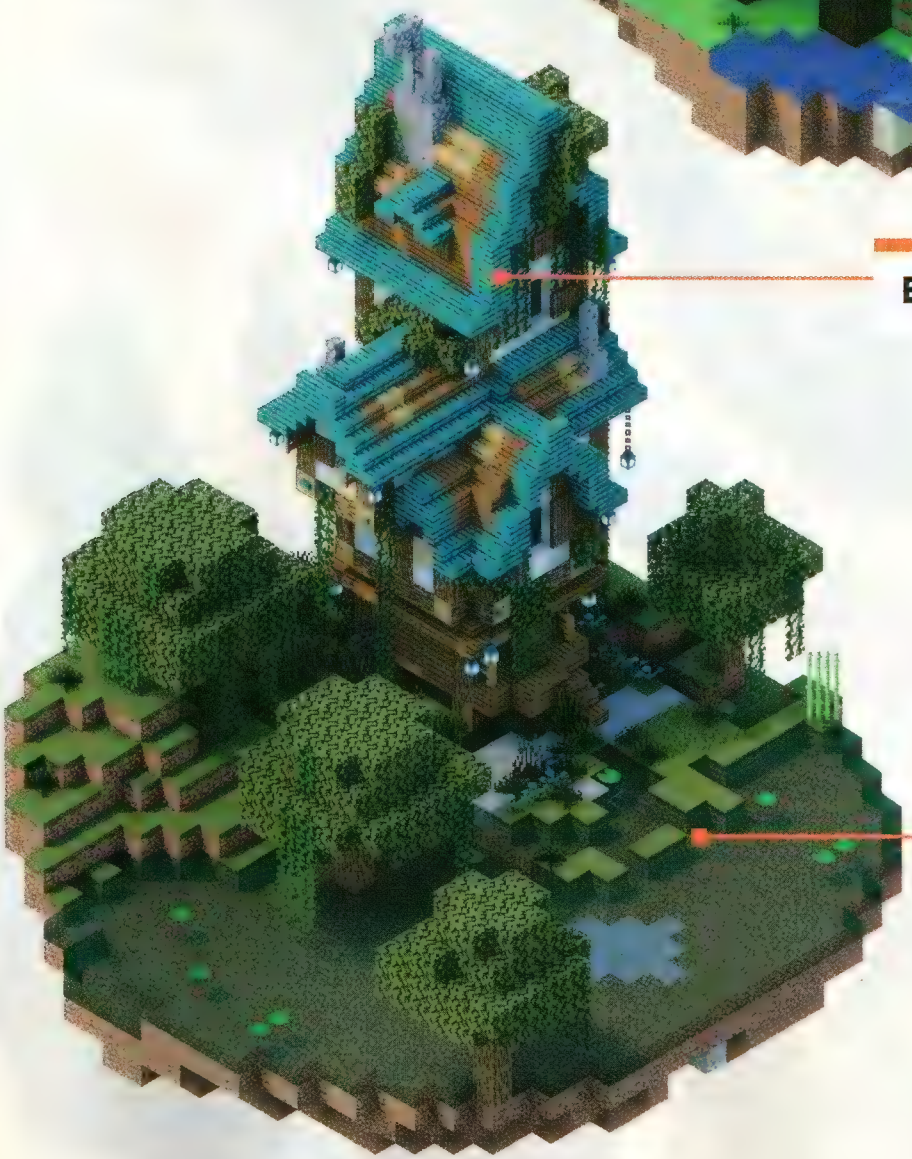
МУХОМОРНАЯ БАШНЯ НА ДЕРЕВЕ

ТЁМНЫЙ ЛЕС

Густые кроны и большие грибы придают этому биому дикий, первозданный вид. Отличное место для построек в сказочном стиле.

ПОДВИД:

холмы в тёмном лесу.



ВЕДЬМИНА БАШНЯ

БОЛОТО

В неглубоких болотах с тёмной водой и кувшинками будут прекрасно смотреться причудливые, диковатые строения.

ПОДВИД:

болотистые холмы.

БИОМЫ И ИХ ВИДЫ

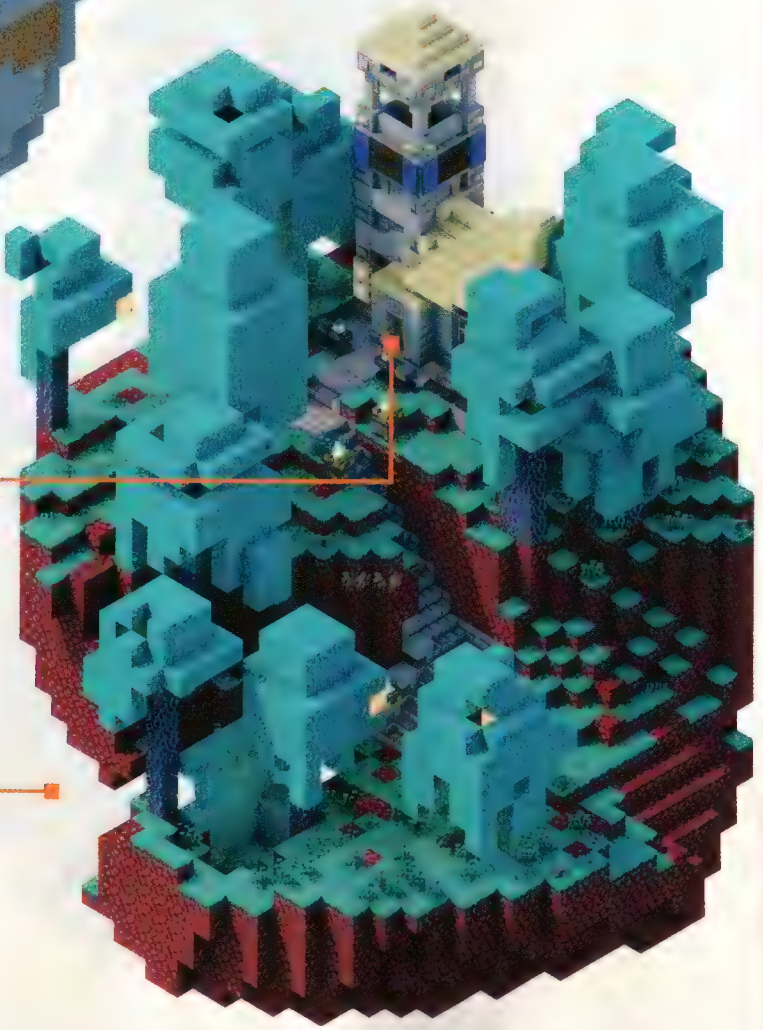
ЧАСТЬ 2

ПОДВОДНАЯ ПЛАТФОРМА ДЛЯ НЫРЯНИЯ

ОКЕАН

В океанских биомах можно строить плавучие дома и подводные базы.

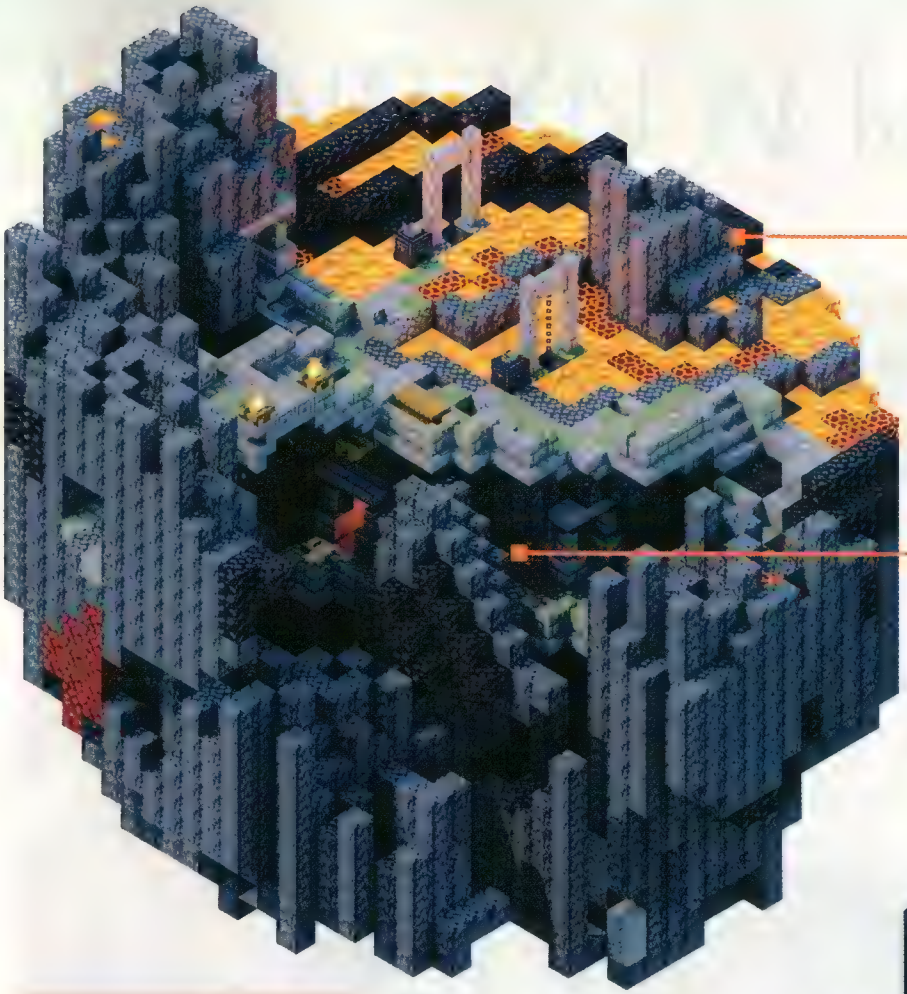
ПОДВИД:
тёплый океан.



ПРИГРАНИЧНЫЙ ЗАМОК

ИСКАЖЁННЫЙ ЛЕС

Здесь царит непривычный для Нижнего мира сине-зелёный цвет. Поляны и лощины — прекрасное место для фантастических построек.



БАЗАЛЬТОВАЯ ДЕЛЬТА

В этом далёком биоме Нижнего мира царит хаос. Среди валунов и оврагов можно возводить развалины и рушащиеся дома.

ОСЫПАЮЩАЯСЯ ЦИТАДЕЛЬ

КРАЙ

Обсидиановые колонны, камень Края, чёрные небеса — в этот фон впишутся заброшенные дома отшельников.

ПОДВИД:
малые Дальние острова.

ОПУСТЕВШАЯ ХИЖИНА

БИОМЫ И ИХ ВИДЫ

ЧАСТЬ 3

ФОРМИРУЕМ СВОЙ ЛАНДШАФТ

У терраформирования нет правил. Каждый строитель работает по-своему, и ты можешь изменить всё что захочешь. Вот несколько советов для начала:

1 ОТЫЩИ МЕСТО

Осмотри окрестности и выбери биом, который тебе по вкусу. Если использовать готовые детали ландшафта, например гору или естественную структуру, можно обойтись без долгого терраформирования.

2 ПРИДУМАЙ ТЕМУ

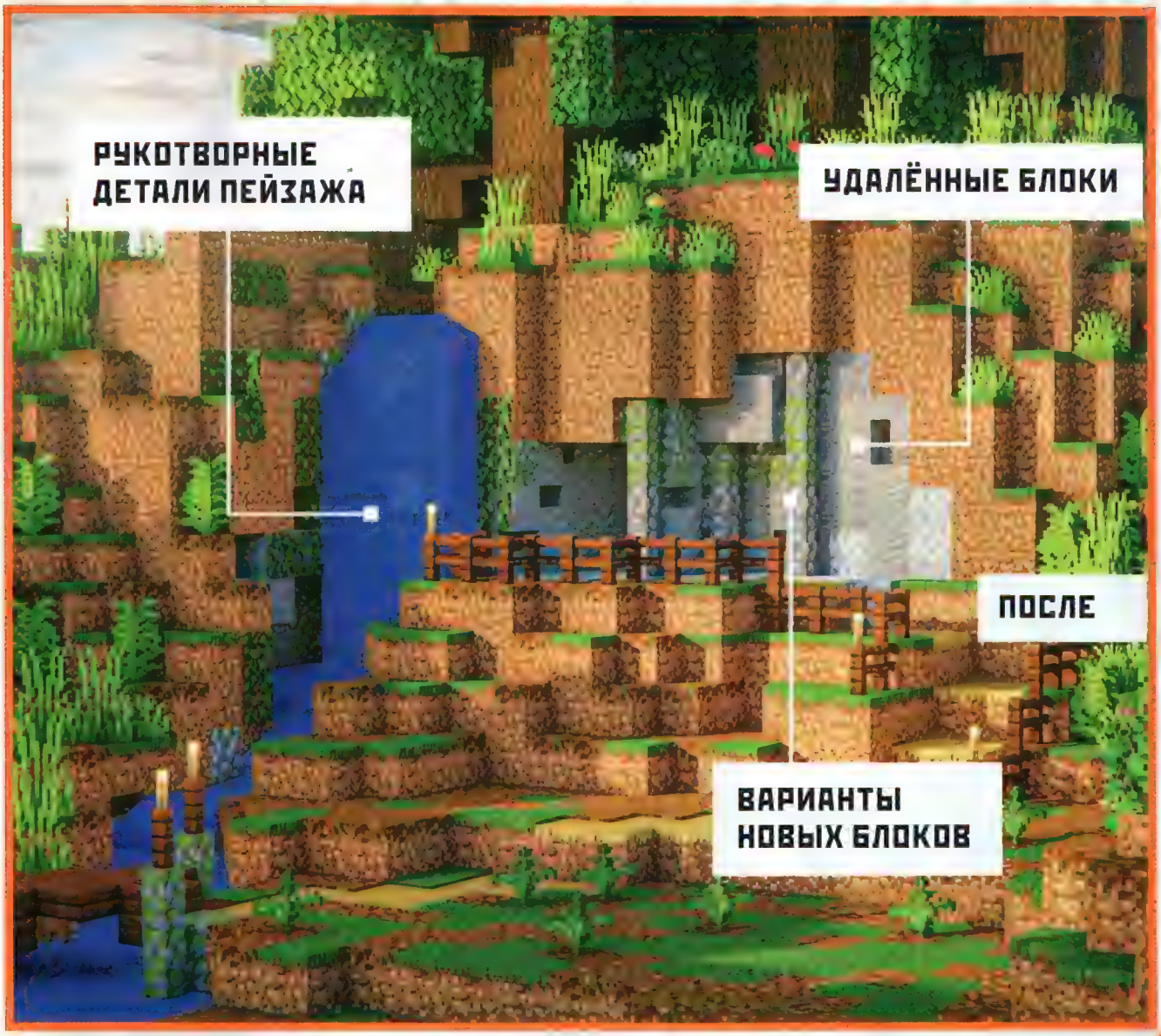
Выбери блоки, подходящие к теме и к месту. Их можно привезти издалека или найти в этом же биоме. Лучше использовать вариации уже имеющихся блоков.

3 НАЧНИ С ПРОСТОГО

Отведи для опыта небольшой участок. Удали ненужные блоки и поставь те, которые хочешь. Попробуй воссоздать природные детали — реки или поля.

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Если не можешь найти подходящий блок, сделай его самостоятельно. Тебе когда-нибудь приходилось вырубать пещеру в толще горы или расчищать поле от деревьев? Тогда ты понимаешь, о чём речь. Терраформирование — важный навык для строителя.



4 ВИД ИЗДАЛЕКА

Закончив опытный участок, отойди подальше и полюбуйся. Всё выглядит, как было задумано? Или надо выбрать другие блоки? Не спеши, сделай всё, как тебе хочется.

5 ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ

Когда опытный участок доведён до блеска, проделай то же самое на всей области. Работай медленно и вдумчиво, время от времени проверяй, достигается ли желаемый эффект.

СОВЕТ

Изменять ландшафты можно как угодно. Пределов нет. Обычно игроки занимаются небольшими структурами, но некоторые сооружают целые страны. Можешь преобразовать всё, что видишь вокруг.

УРОВНИ ЗАЩИТЫ

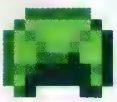
ЧАСТЬ 1

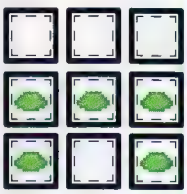
ДОСПЕХИ И ЭЛИТРЫ

Урон в бою неизбежен, но его можно уменьшить, если обзавестись доспехами. Каждая деталь даст тебе несколько очков брони — они появятся над сердечками здоровья. Если зачаровать доспехи, они станут защищать ещё лучше. Рвёшься в бой? Сначала подумай о защите!

ШЛЕМ

Черепаший шлем делается из щитков, оброненных черепашатами. Надень его и окунись в воду — он наделит тебя способностью дышать под водой. Прочностью он уступает только алмазному и незеритовому, а защищает как железный или золотой.





ЭЛИТРЫ

Их можно найти в сундуках на кораблях Края. Элитры — это не доспехи, они ни от чего не защищают, однако занимают тот же слот, что и кираса. С их помощью можно внезапно атаковать врага с небес или быстро умчаться от поражения.

ГЛАВНЫЙ СОВЕТ

В некоторых рецептах, например оружия и инструментов, показан только один вариант. Если взять другие материалы, то по тому же рецепту можно изготовить иные разновидности предметов.

РЕЦЕПТЫ

Для многих предметов приводятся рецепты их крафта. Если не указано иначе, для крафта нужен верстак.

Компоненты раскладываются в сетку 3 × 3, готовое изделие появится в одиночном квадратике.

ШЛЕМ

ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	1	2	2	2	3	3
ПРОЧНОСТЬ	55	165	165	77	363	407

Шлемы кладутся в слот головы и защищают довольно слабо. На них можно накладывать чары защиты. Есть и особые чары для шлема — например, «сродство с водой» увеличивает скорость подводной добычи.

КИРАСА

ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	3	5	6	5	8	8
ПРОЧНОСТЬ	80	240	240	112	528	592

Кираса защищает лучше любых других доспехов. Её надевают в слот для туловища. На кирасу можно наложить любые чары защиты, например «шипы», которые могут нанести ответный урон противнику.

ПОНОЖИ

ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	2	4	5	3	6	6
ПРОЧНОСТЬ	75	225	225	105	495	555

Поножи помещаются в слот для ног. По степени защиты они уступают только кирасе. Особых чар для поножей не существует, но «прочность» сильно увеличит их срок службы.

САПОГИ

ТИПЫ						
СИЛА АТАКИ	1	1	2	1	3	3
ПРОЧНОСТЬ	65	195	195	91	429	481

Сапоги не дают сильной защиты, но на них можно накладывать полезные чары: например, «подводная ходьба» увеличивает скорость под водой, а «невесомость» уменьшает урон при падении.

УРОВНИ ЗАЩИТЫ

ЧАСТЬ 2

ЗДОРОВЬЕ И ГОЛОД

Ты уже знаешь, как защитить доспехами голову, ноги и другие части тела. Теперь позаботимся о животе. Голод сказывается на любых твоих действиях, сильно влияет на здоровье и возможности, поэтому желудок у воина всегда должен быть полон.

КАК СОХРАНИТЬ ЗДОРОВЬЕ

При спауне в любом мире у тебя на полоске голода будет 10 куриных ножек, то есть 20 очков голода. Когда ты действуешь — разбиваешь блоки, атакуешь мобов, бегаешь, прыгаешь, плаваешь — полоска голода сокращается. Уровни голода сказываются по-разному.

Если уровень голода 18 и выше, твоё здоровье постепенно улучшается.

Когда уровень голода падает ниже 18, ты не теряешь и не восстанавливаешь здоровье.

Когда уровень голода падает до нуля, каждые несколько секунд ты теряешь по очку здоровья.

При уровне голода 6 и меньше ты не можешь бегать.

Если голод выше 18, при любом уроне ты мгновенно восстанавливаешь 2 очка здоровья.

УГОЩЕНИЕ

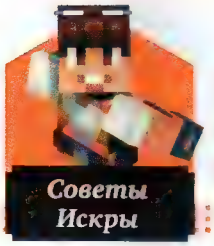
Чтобы утолить голод, надо поесть. К счастью, раздобыть еду — дело нетрудное, ей везде много. И разной — от простого зерна до наваристых супов. Вот столько очков голода восстановит каждое из этих блюд.

1	Свёкла	Картофель	Сушёная ламинария	Иглобрюх	Тропическая рыба			
2	Ломтик арбуза	Сырая баранина	Сырая курятина	Сырая треска	Сырой лосось	Сладкие ягоды	Печенье	Ядовитый картофель
3	Морковь	Сырая говядина	Сырая свинина	Сырая крольчатина				
4	Яблоко	Золотое яблоко	Зачарованное золотое яблоко	Плод коруса	Гнилая плоть			
5	Жареная крольчатина	Жареная треска	Хлеб	Печёный картофель				
6	Свекольный суп	Грибной суп	Подозрительный суп	Жареная курятина	Жареная баранина	Жареный лосось	Золотая морковь	Бутылочка мёда
8	Бифштекс	Свиная отбивная	Тыквенный пирог					
10	Тушёная крольчатина							
14	Торт							

ЗНАЧКИ ЗДОРОВЬЯ

Сердечки показывают, сколько у тебя здоровья. Одно сердечко — 2 очка. Когда ты несёшь урон, сердечки исчезают. Потеряешь все — игра окончена!

СОБОР



ЧАСТЬ 1

Продолжаем строить нашу средневековую крепость! Самым большим и красивым зданием твоего королевства, если не считать замка, будет собор. В него могут войти сотни человек одновременно. Укрась собор цветными витражами, блоками разной формы, и от гостей не будет отбоя.

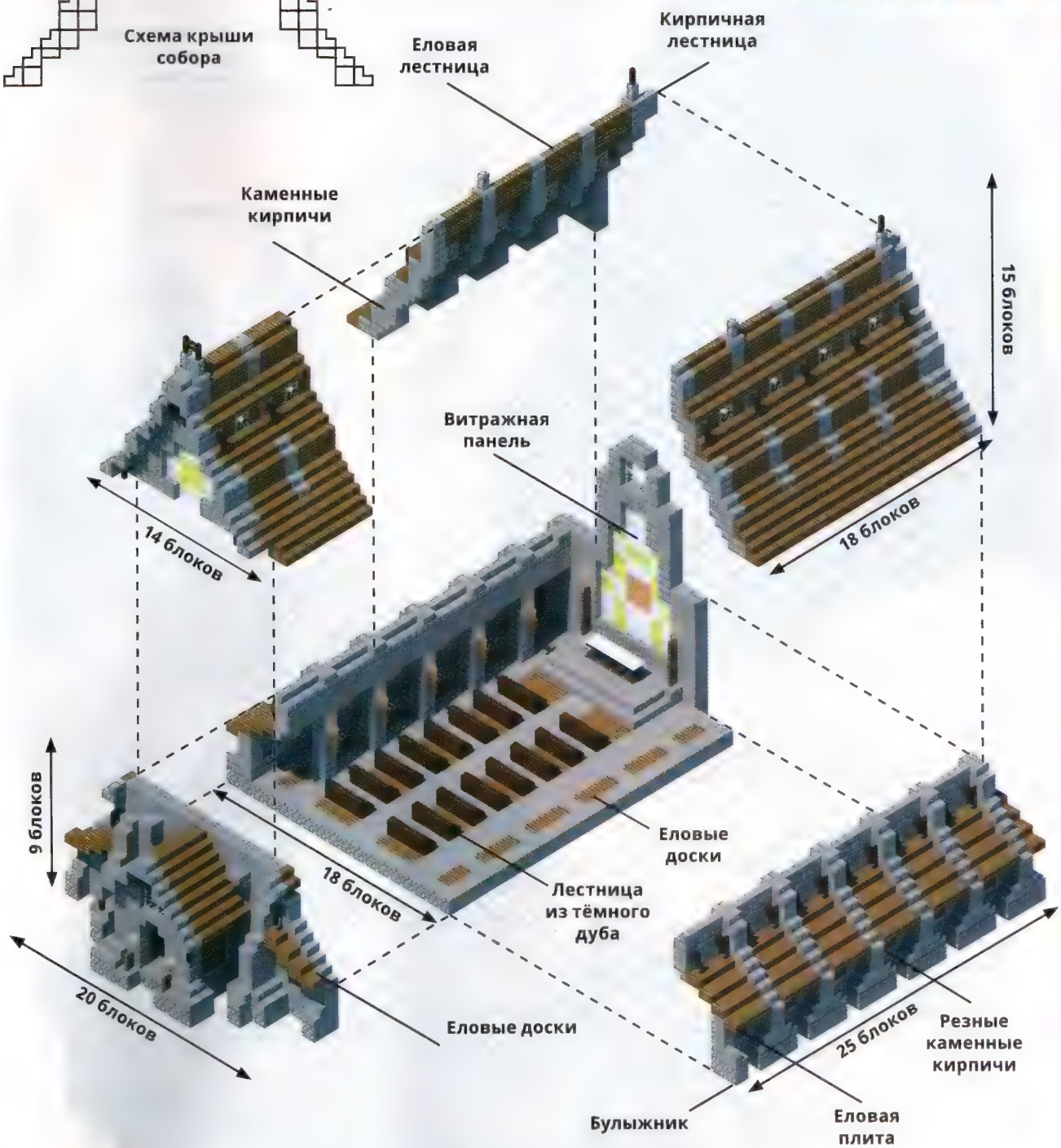
В настоящих старинных соборах на витражных окнах изображались сюжетные картины, понятные средневековым жителям — большей частью неграмотным.

Во многих больших зданиях, особенно соборах, стены укреплялись контрфорсами. Они брали на себя тяжесть верхних этажей и крыши, разгружая стены.

2 часа 1 2 3 4 СРЕДНИЙ

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЮ

Когда строишь такое большое сложное здание, начни с разметки пола, а потом уже возводи стены и крышу.



СВЕЖИЕ ИДЕИ

ЧАСТЬ 2

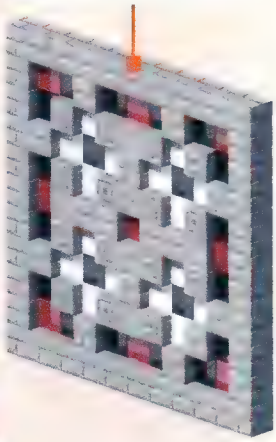
На центральной площади высится построенное тобой главное здание любого средневекового города — собор, куда люди будут приходить по самым разным случаям. Укрась его по нашим советам, чтобы порадовать свою растущую паству.

ВИТРАЖНЫЕ УЗОРЫ

Витражные окна собора могут изображать всё что угодно, иметь самую разную форму, цвет и размеры. Они способны отпугивать мобов, рыскающих вокруг деревни, нести на себе королевские символы или просто являть собой предмет искусства.

Цветок

Шахматная доска



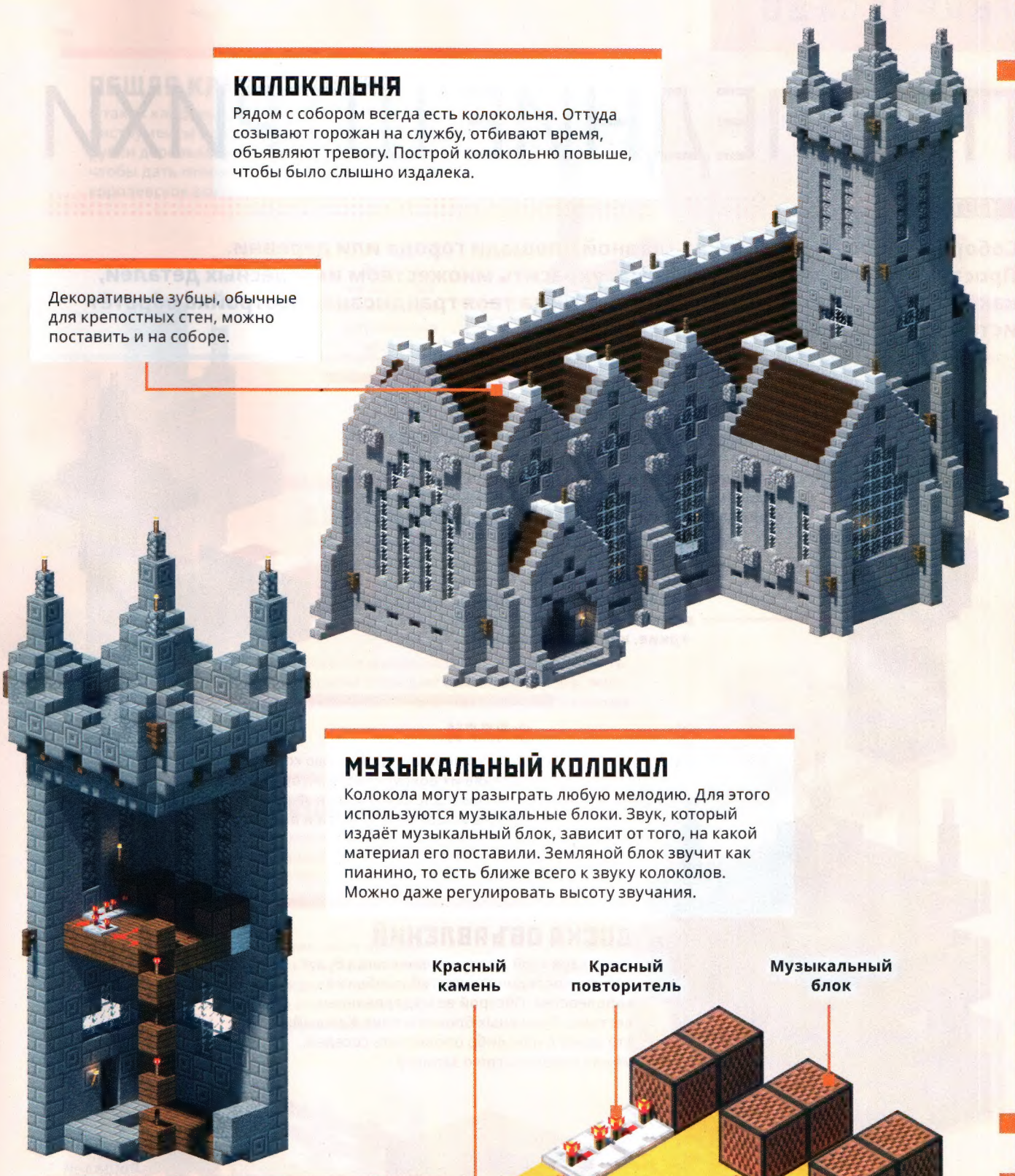
В СЕЛЬСКОМ СТИЛЕ

Если более внушительных блоков маловато, используй что попроще — дерево, глину, булыжник. Их легко добыть, а при необходимости можно будет легко увеличить и улучшить собор.

КОЛОКОЛЬНЯ

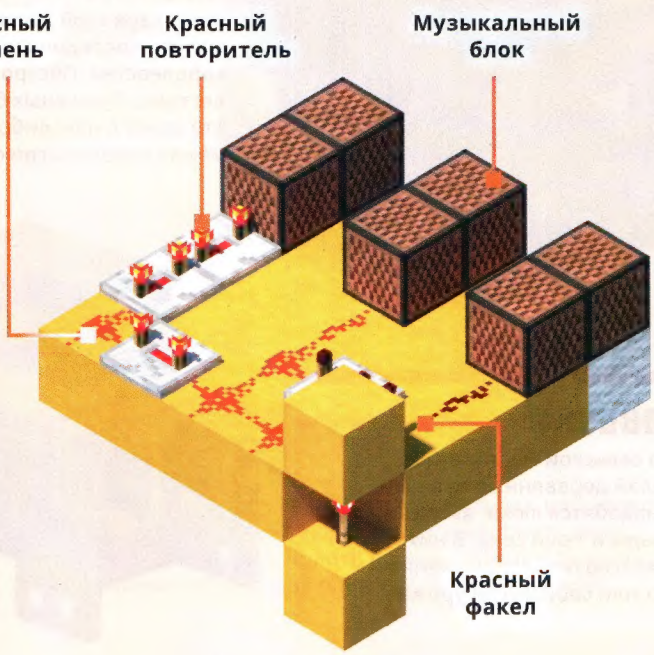
Рядом с собором всегда есть колокольня. Оттуда созывают горожан на службу, отбивают время, объявляют тревогу. Построй колокольню повыше, чтобы было слышно издалека.

Декоративные зубцы, обычные для крепостных стен, можно поставить и на соборе.



МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОЛОКОЛ

Колокола могут разыграть любую мелодию. Для этого используются музыкальные блоки. Звук, который издаёт музыкальный блок, зависит от того, на какой материал его поставили. Земляной блок звучит как пианино, то есть ближе всего к звуку колоколов. Можно даже регулировать высоту звучания.



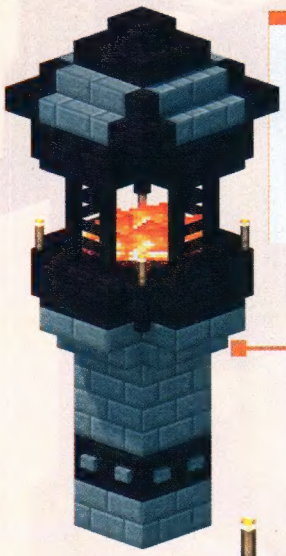
СИСТЕМА МУЗЫКАЛЬНЫХ КОЛОКОЛОВ

Схема соборного колокола довольно проста и не требует больших затрат. На примере справа использованы три пары музыкальных блоков и повторитель, настроенный так, чтобы они звучали в разное время. Можно взять сколько угодно разных музыкальных блоков, но получится шумновато.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

ЧАСТЬ 3

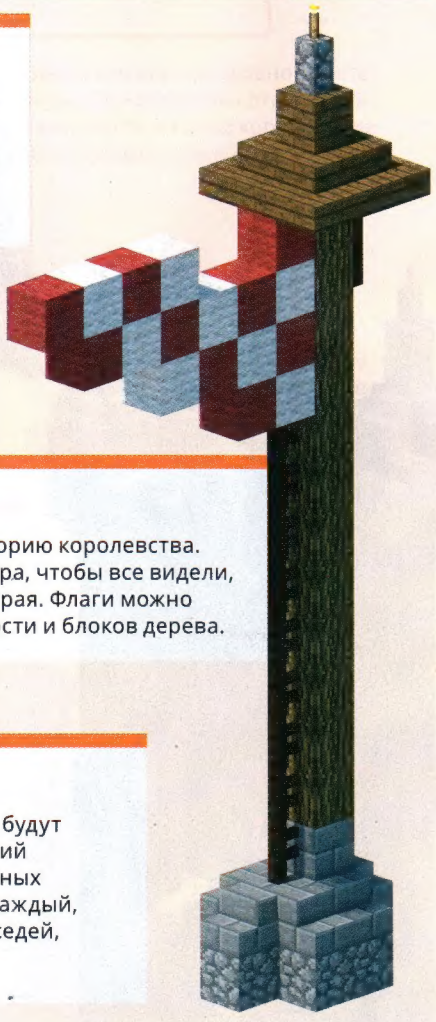
Соборы обычно строились на главной площади города или деревни. Пространство вокруг собора можно украсить множеством интересных деталей, как декоративных, так и полезных. И тогда твоя грандиозная постройка обретёт истинно средневековый вид.



СИГНАЛЬНЫЕ ОГНИ

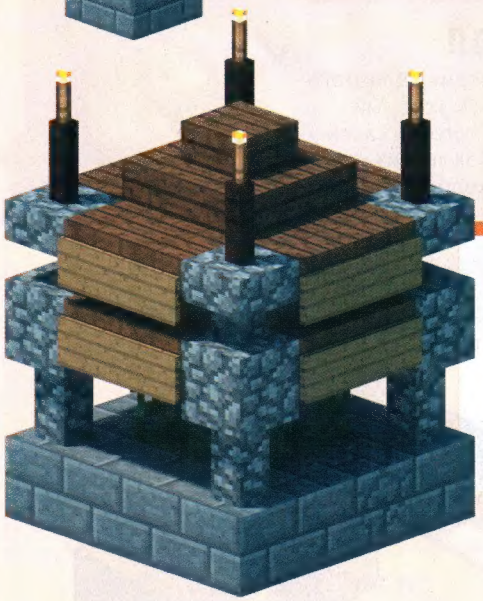
Их можно сделать из камня Нижнего мира. В Средние века эти светящиеся столбы подавали сигналы соседним деревням или сторожевым постам. Их можно видоизменить в уличные фонари или маяки, которые стоят на берегу и помогают кораблям найти сушу.

Чтобы маяки были хорошо видны издалека, используй яркие, контрастные блоки.



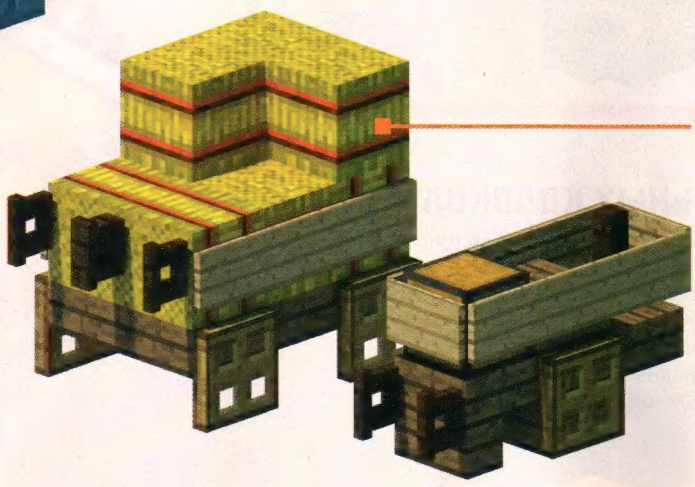
ФЛАГИ

Флаги отмечали территорию королевства. Расставь их вокруг собора, чтобы все видели, кому принадлежат эти края. Флаги можно сделать из цветной шерсти и блоков дерева.



ДОСКА ОБЪЯВЛЕНИЙ

Благодаря этой доске жители всегда будут в курсе последних новостей и событий королевства. Построй её из деревянных лестниц, булыжных блоков и плит. Каждый, кто хочет о чём-либо оповестить соседей, может повесить свою записку.



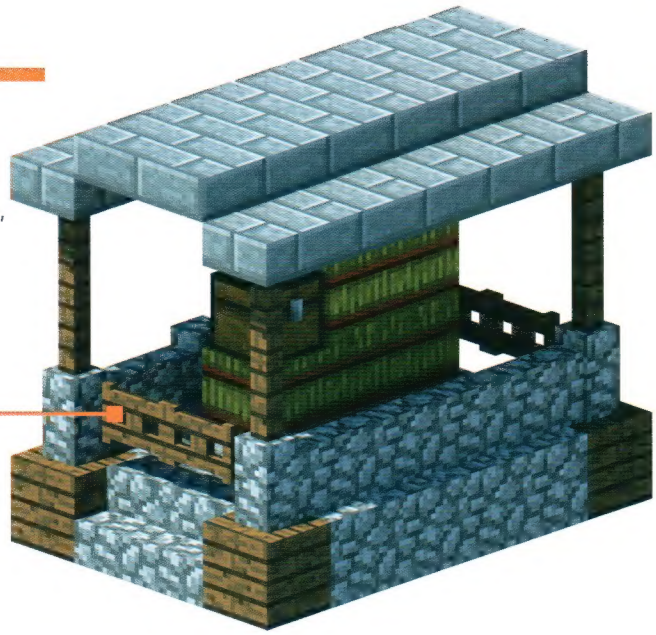
Лошадей можно привязывать к передней части повозки.

ПОВОЗКИ

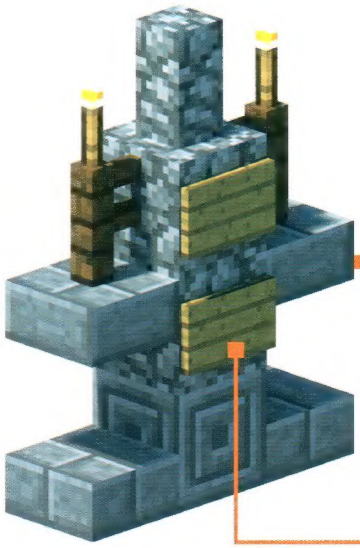
Для сельской местности сделай деревянные повозки. Понадобятся люки, вывески, ограды и тюки сена. В них можно возить стреноженный скот или собранный урожай.

ОБЩАЯ КЛАДОВАЯ

В таких кладовых сельчане могут хранить общие инструменты и припасы — например топоры для рубки деревьев, руду, нужную для ремесла, и оружие, чтобы дать отпор врагам прежде, чем подоспеет королевское войско.



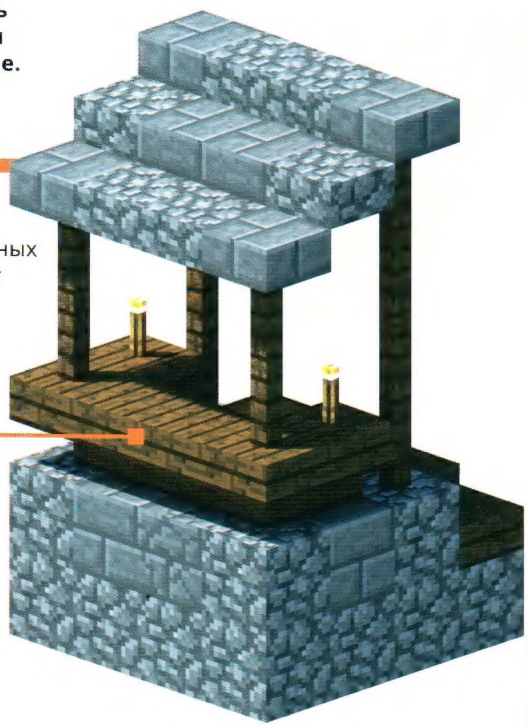
Ворота не впустят в кладовую случайных мобов.



ДОРОЖНЫЕ УКАЗАТЕЛИ

Королевства занимают обширную территорию, и надо помогать жителям быстро сориентироваться. Столбы на дорогах и перекрёстках покажут путь к важным местам как в деревне, так и за её пределами.

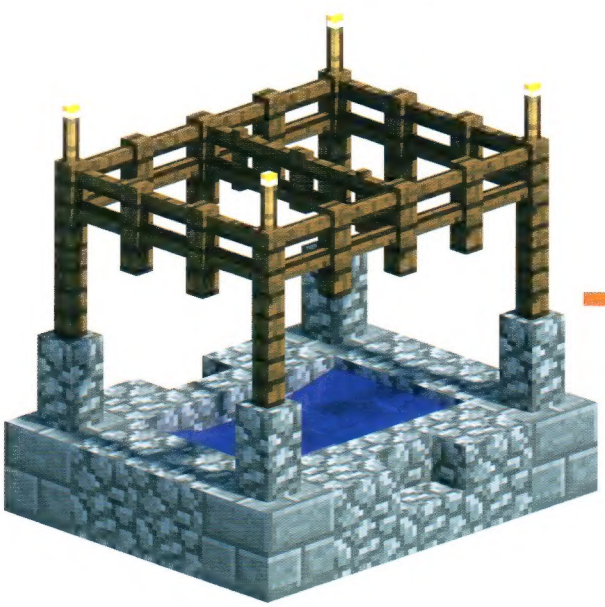
Вместо вывесок можно использовать рамки с предметами. Например, меч в рамке покажет, как пройти к казарме.



СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Деревни не так хорошо укреплены, как замки, но подданных всё-таки надо защищать. Расставь вокруг деревни солдат вот на таких постах, и они смогут вовремя заметить приближение угрозы.

Средневековые армии делились на гарнизоны. Задача каждого гарнизона — защита определённой территории.



КОЛОДЕЦ

В каждой деревне должен быть источник воды, например вот такой колодец. В нём люди смогут зачерпнуть воды, чтобы потушить пожар, полить посевы, наполнить котлы. Поставь блоки источников воды в булыжный бассейн.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**
А ТАКЖЕ НА САЙТЕ
podpiska.pochta.ru

ВСЕГО от 133 рублей за номер!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ
акционерное общество
«ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2023 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

Журнал «Майнкрафт» № 3 (31) апрель 2023 г. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Учредитель и издатель: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.ru, info@leobooks.ru. Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 195027, г. Санкт-Петербург, ул. Якорная, д. 10, корпус 2, литера А, помещение 44. Дата печати (производства): 04.2023. Дата выхода в свет: 11.04.2023. Цена свободная.